

スーパーファミコン®

取扱説明書 SHVC-2G



GRAND PRIX II

ヒューマングランプリ 2

● HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用カセット「ヒューマングランプリ2」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しくご使用ください。

なお、この取扱説明書は大切に保管しておいてください。

CONSTRUCTOR'S MANUAL

コンストラクターズマニュアル

操作方法	2
ゲームの始めかた	3
ワールドグランプリ	4
バトル	6
テストラン	8
エディットモード	9
コンフィグ	12
ピットイン	13
マシンセッティング	14
画面のみかた	16

DRIVER'S MANUAL

ドライバースマニュアル

ドライバー&チーム紹介	18
コースプロフィール	22
アドバイス	32

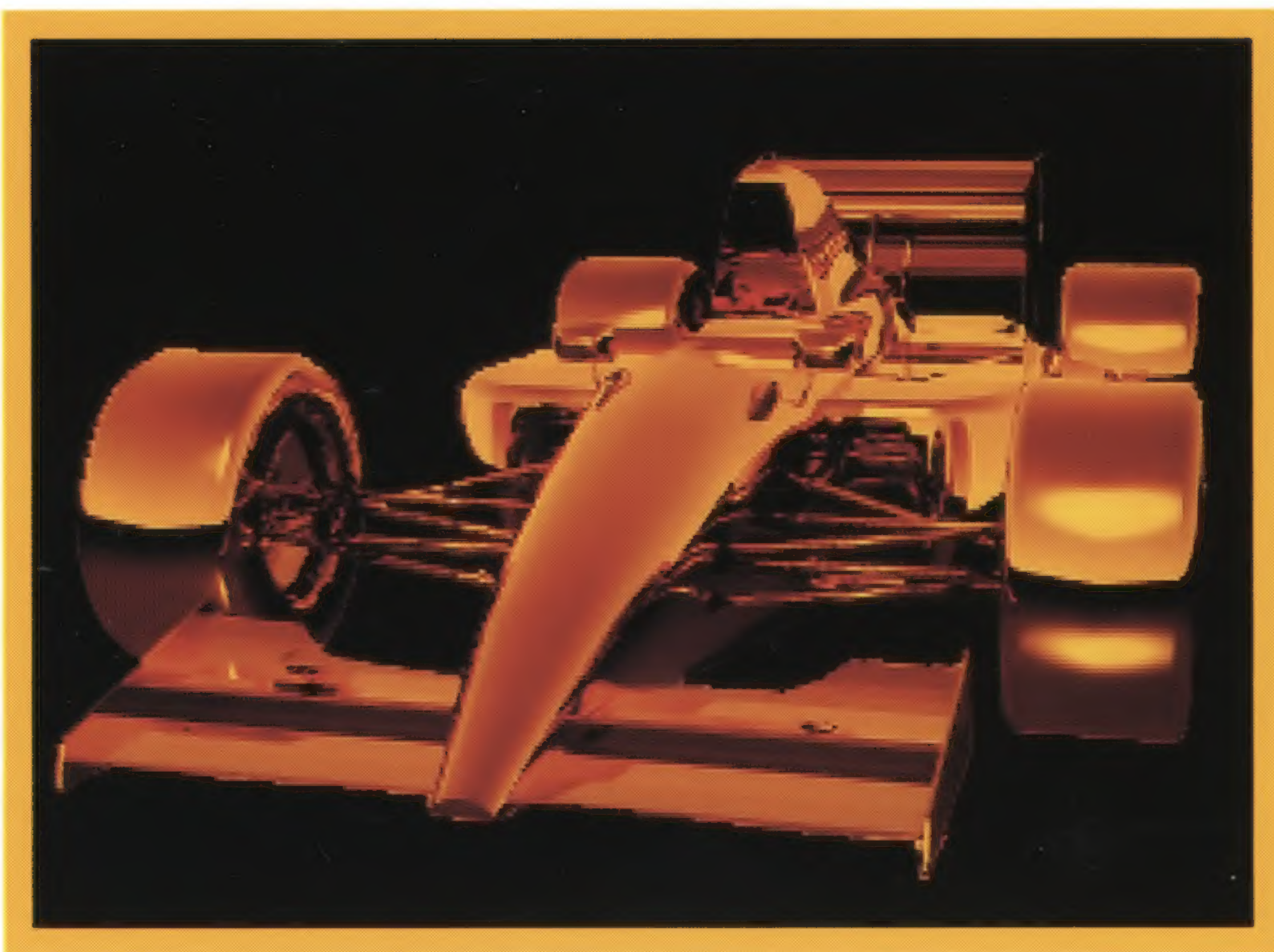
■ゲームに使用される略称は、以下のようになっています。

WIL(WILLIAMS), TYR(TYRRELL), BEN(BENETTON), McL(McLAREN),
FTW(FOOTWORK), FER(FERRARI), SAU(SAUBER), ORG(ORIGINAL)

GRAND PRIX II

ヒューマングランプリ 2

CONSTRUCTOR'S
MANUAL



操作方法

[コントローラー各部の名称]



レース中の操作

十字ボタン	ステアリング（ハンドル）を操作します。
Aボタン	現在の順位パネルを表示します。
Bボタン	アクセル。速度を上げます。
Xボタン	オーバーテイクボタン。一定時間加速します。
Yボタン	ブレーキ。速度を下げます。
STARTボタン	SELECTボタンと同時に押すとレースが終了します。（TEST RUN、FREE RUN）
SELECTボタン	ポーズボタンです。
Lボタン	シフトダウン。
Rボタン	シフトアップ。

進行画面の操作

十字ボタン	上下または左右で項目の選択を行ないます。
Bボタン	コマンドの決定。
Yボタン	コマンドのキャンセル。
SELECTボタン	カーソルをEXITまたはENDへスキップさせます。

ゲームの始めかた

右のようなタイトル画面のとき、十字ボタンの上下でモードを選択してください。Bボタンを押すとゲームが始まります。



WORLD GRAND PRIX ワールドグランプリ

実際のF 1 同様に全16戦を戦い抜き、ワールドチャンピオンを目指すモード。2人まで参加できます。(→4 P)

BATTLE バトル

対戦モード。COM、あるいは他のプレイヤーと対戦することができます。最大2人まで参加できます。(→6 P)

TEST RUN テストラン

コースに慣れるため、練習を行なうモードです。天候などの条件設定が自由に行なえます。(→8 P)

EDIT MODE エディットモード

ゲストドライバーやオリジナルドライバーの作成、エントリーなどができるモードです。(→9 P)

RECORD レコード

今までのベストタイムを見ることができます。各コースごとに歴代5位までのベストタイムが表示されます。

CONFIG コンフィグ

レースの条件設定ができます。(→12 P)



WORLD GRAND PRIX

ワールドグランプリ

ほんもの F 1 さながらのレースを楽しむことができます。
自由にドライバーを選び、全 16 戦を戦い抜いてください。

1. 名前登録

プレイヤーを選択すると、右のような画面になります。十字ボタンで文字を選び、B ボタンで決定してください。名前を入力し終わったらカーソルを END まで持っていき B ボタンを押してください。



※ 1 P は青、2 P は赤のカーソルで名前を登録します。

2. ドライバーセレクト

十字ボタンの上下でドライバーを選び、B ボタンで決定してください。



WIL 1993 / McL 1993

データのセーブ・ロード

最高 3 つまでデータをセーブすることができます。

<セーブ> モードメニューの DATA SAVE を選んだあと、セーブする場所を選び、B ボタンで決定してください。

<ロード> プレイヤー選択画面のとき、BACK UP という項目を選んだあと、ロードするデータを選び、B ボタンで決定してください。



3. モードセレクト

モードメニューの中から十字ボタンの上下で選び、Bボタンで決定してください。



MODE MENU

SETTING セッティング

マシンのセッティングを設定します。

FREE RUN フリーラン

コースに慣れるために練習を行います。

QUALIFY クオリファイ

予選を行います。3周を走って、ベストラップの速い順にスターティンググリッドが決定されます。また、予選が終了するとRACEモードに自動的に移行します。

RACE レース

決勝を行います。(レース前にセッティングを行なうこともできます。) QUALIFYに参加せずにレースを行なうと、最下位グリッドからのスタートとなるので注意してください。規定周回数を走り、6位以内に入ると入賞となり、順位に応じたポイントを得ることができます。なお、ピットイン中にSELECT+STARTボタンでそのレースをリタイアできます。

POINT DATA ポイントデータ

現在までのレース結果(トータルポイント、コンストラクターズポイント)を表示します。

DATA SAVE データセーブ

ゲームデータをセーブできます。



BATTLE

バトル

天気^{てんこう}やマシン^{マシン}トラブル^{トラブル}の有無^{うむ}などを設定^{せってい}して、さまざま^{さまざま}な状況^{じょうきょう}設定^{せってい}のもとで楽しむ^{たの}ことができます。

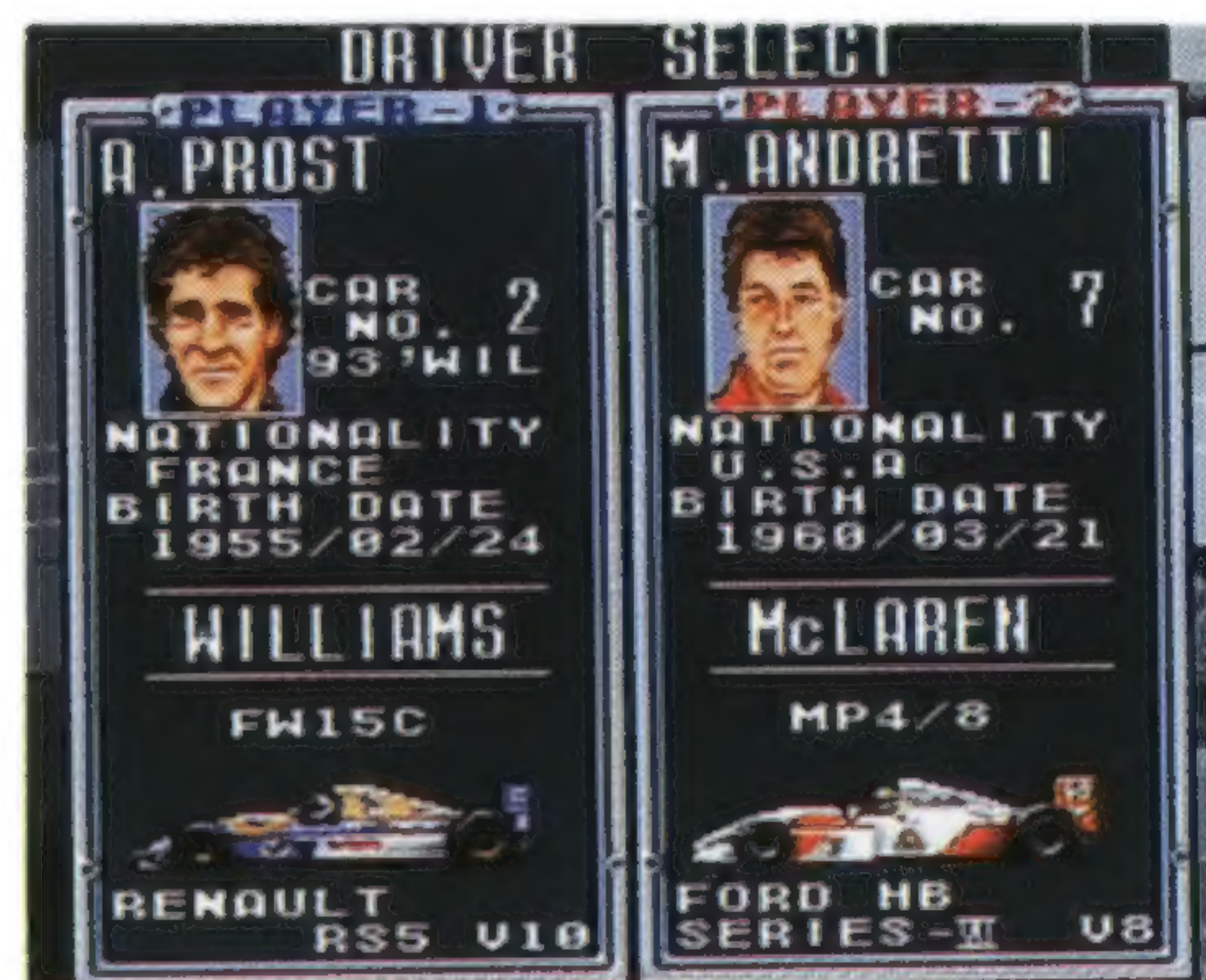
1. コースセレクト

プレイヤー^{せんたく}を選択^{みぎ}すると、右のような画面^{がめん}になります。コース^{コース}、ラップ^{すう}数^数、マシン^{マシン}トラブル^{トラブル}の有無^{うむ}、コンディション^{せってい}を設定^{じゅうじ}してください。十字^{じゅうじ}ボタンの上下^{じょうげ}で項目^{こうもく}の選択^{せんたく}、左右^{さゆう}で設定^{せってい}を行^{おこ}なってください。すべて設定^{せってい}し終わ^おったら、EXIT^{えら}を選んでBボタン^おを押^おしてください。



2. ドライバーセレクト

使用するドライバー^{しやう}を、画面^{がめん}のドライバーデータ^{さんこう}を参考^{さんこう}にして選^{えら}んでください。十字^{じゅうじ}ボタンの上下^{じょうげ}で選択^{せんたく}、Bボタン^{けってい}で決定^{けってい}です。



WIL 1993 / McL 1993

3. ライバルセレクト

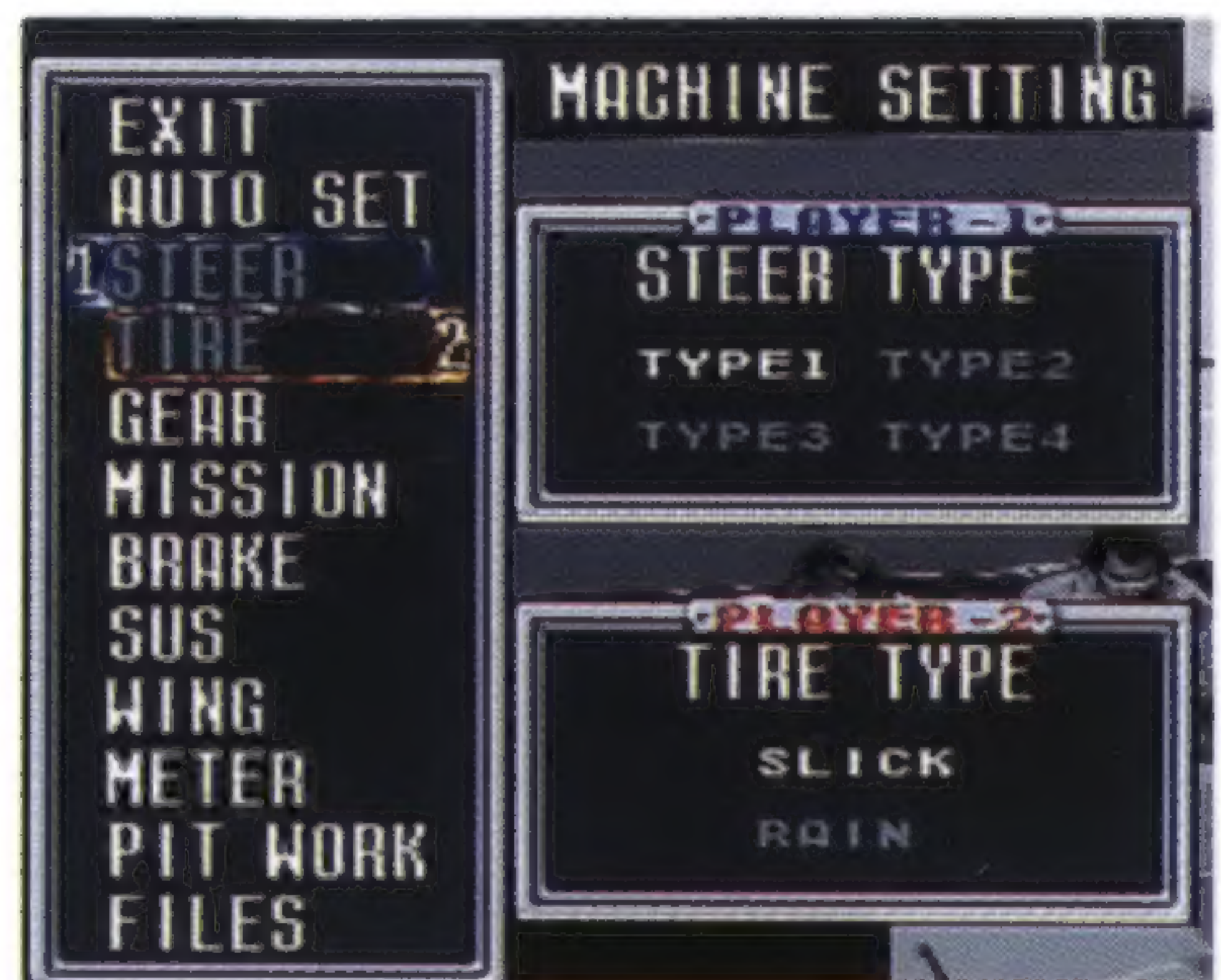
ライバル^{しゅつじやう}として出場^{えら}させるドライバー^{じゅう}を選^{えら}んでください。十字^じボタンの上下^{じょうげ}で選択^{せんたく}、Bボタン^{けってい}で決定^{けってい}です。すべてのドライバー^{しゅつじやう}を出場^{しゅつじやう}させたいという場合^{ばあい}は、FULL ENTRY^{せんたく}を選^{えら}択^{けってい}、決定^{けってい}してください。EXIT^{えら}を選んでBボタン^おを押^おすと、次のマシンセッティング画面^{つぎ}になります。



WIL 1993

4. マシンセッティング

コースや自分のマシンにあったセッティングをしてください。十字ボタンの上下で項目を選んだあとBボタンを押し、上下左右で好みのパーツに変更し、Bボタンを押してください。



5. レース

スターティンググリッドが表示され、信号が赤から青に変わるとスタートです。(STARTボタンでグリッド表示をカットすることができます。)



WIL 1993 / McL 1993

6. レース終了後

レース結果が表示されたあと、次のようなメッセージが現われます。十字ボタンで項目を選択し、Bボタンで決定してください。



WIL 1993

TRY AGAIN

同じ条件で再びレースを行ないます。

CHANGE COURSE

コースセレクト画面に戻ります。

EXIT

タイトル画面に戻ります。

基本中の基本、「スタートダッシュ」を覚えよう！

シグナルが青になったら、それと同時にアクセルをふかし、自分でギアを一速に入れましょう。これをしないとどんなに良いグリッドを確保してもスタートであっという間に転落してしまいます。対戦のときはさらにオーバーテイクを使用するのも良いでしょう。



TEST RUN

テストラン

テストランは1^{だい}台のみでコースをじっくり走れるモードです。できる限り走り込んでコースを覚え^{はし}ましょう。

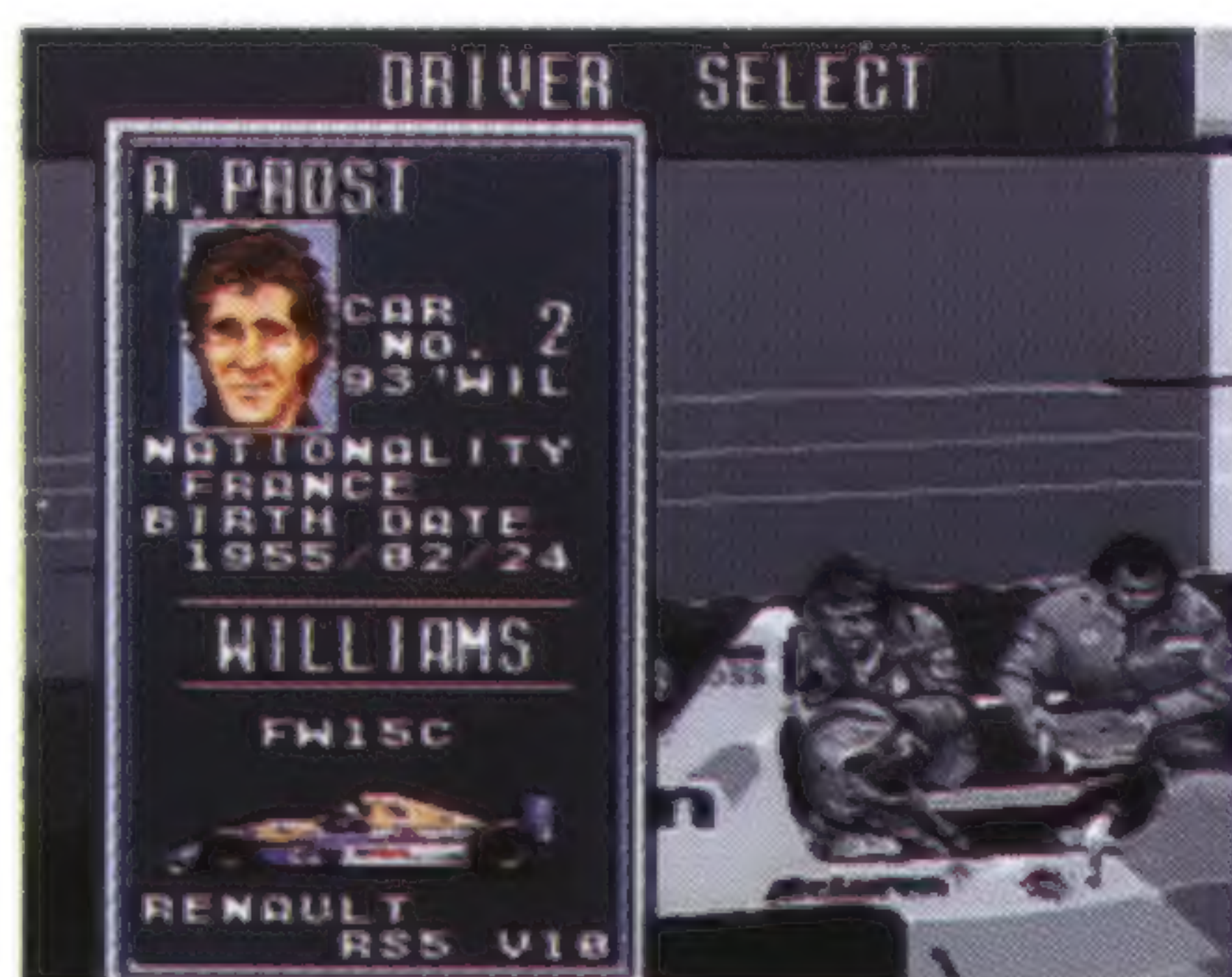
1. コースセレクト

コース・コンディションを^{せってい}設定してください。



2. ドライバーセレクト

使用するドライバーを^{せんたく}選択、^{けつ}決定してください。



WIL 1993

3. マシンセッティング

マシンセッティングを^{おこ}行なってください。色々なセッティングを^{ため}試して、コースにあったセッティングを^み見つけましょう。



4. スタート

ピットからのスタートとなります。途中でSTART+SELECTボタンを押すと^お中断され、再びセッティングを^{おこ}行なうことができます。



WIL 1993



EDIT MODE

エディットモード

自分だけのF1ワールドを作成することができる新モードです。オリジナルドライバーも作れます。

1. エディット初期画面

モードセレクト画面で「EDIT MODE」を選ぶと、右のようなエディット初期画面になり、次のメニューが現われます。十字ボタンの上下でメニューを選び、Bボタンを押してください。



MODE MENU

MEMBER CLEAR

すでにエディットでエントリーメンバー、エンジンなどを変更しているとき、このメニューを選ぶとメンバーをいっぺんに初期状態にすることができます。

FILES

エディットで変更したメンバーをセーブ、ロードすることができます。十字ボタンの左右でロード、セーブを選び、そのあと同じようにファイルを選んでください。

EXITでこのモードを抜けることができます。

EDIT

エディットメニュー画面に移行します。実際のエディットはこのモードで行ないます。(→10ページ)

EXIT

タイトル画面に戻ります。

2. エディットメニュー画面 がめん

ここから実際のエディット作業に入ります。十字ボタンでメニューを選び、Bボタンで決定してください。



MODE MENU

DRIVER EDIT

自分だけのオリジナルドライバーを2人まで作成することができます。

ENTRY MEMBER

作成したオリジナルドライバーや、ゲストドライバーをエントリーすることができます。このモードでエントリーすることにより、初めてレースに登場することになります。

ENGINE CONTRACT

チームがエンジンメーカーと契約し、別のエンジンを搭載することができるモードです。強力なエンジンを思うままに手にいれることができます。

EXIT

エディット初期画面に戻ります。

エディット
での注意

- オリジナルドライバーを作ったら、必ずENTRY MEMBERモードでエントリーしてください。
- エディットデータは電源を切ると消えてしまいます。必ずセーブしてください。

DRIVER EDIT

ドライバー作成の手順

十字ボタンの左右でファイルを選び、上下でモードを選んでください。すべての設定を終えれば完成です。EXITでエディットメニュー画面に戻ることができます。

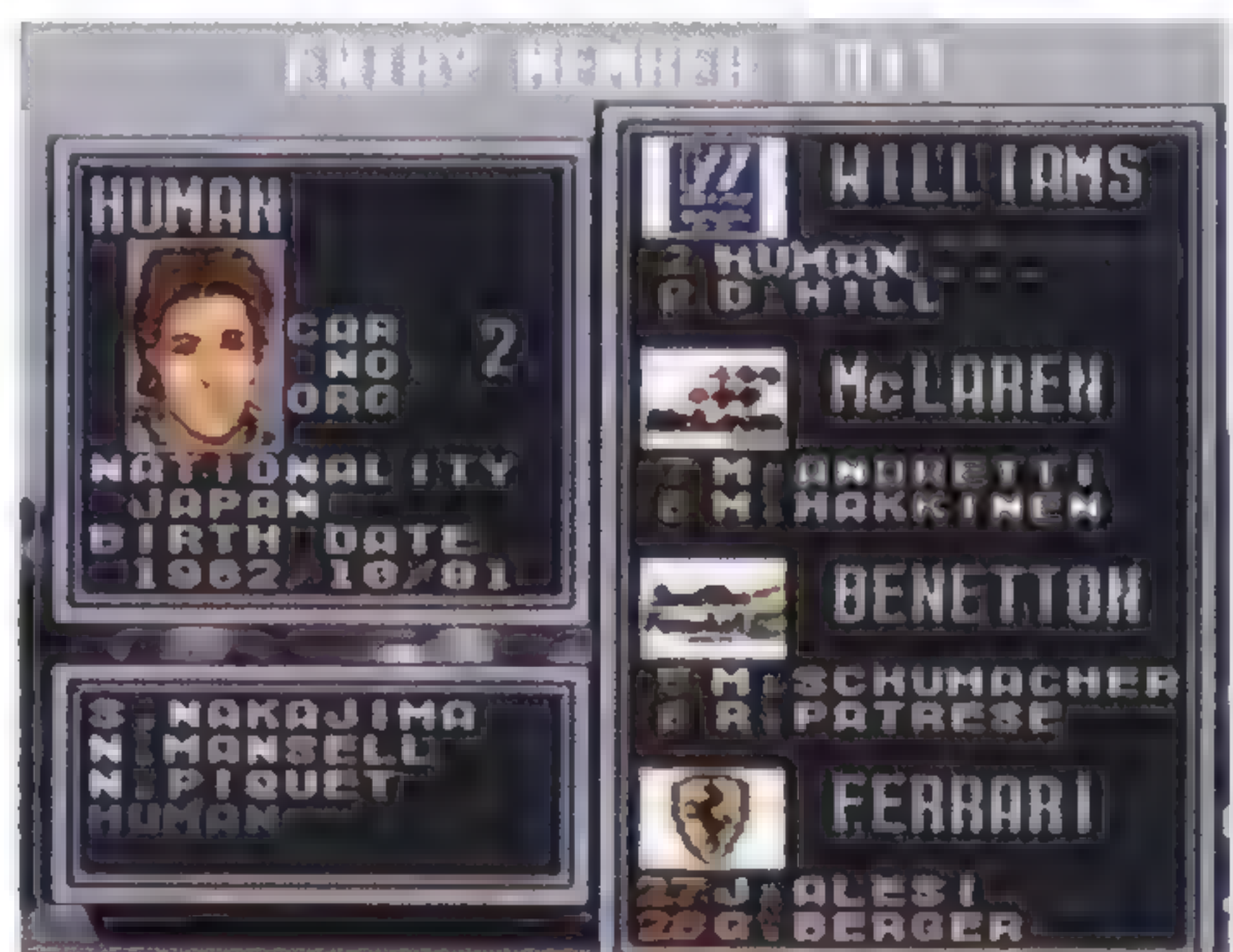
NAME	名前を選択します。十字ボタンでカーソルを動かし、名前を入力してください。EXITで終了することができます。
NATIONALITY	国籍を決定します。
BIRTH DATE	誕生日を入力します。
FACE	顔を決定します。
EXIT	エディットメニュー画面に戻ります。

※すべての項目が設定されていないと終了できません。

ENTRY MEMBER

エントリーの手順

右側の現在エントリーされているウィンドウから、変更したいメンバーを選びます。Bボタンで決定すると、カーソルが左側のゲストドライバーとオリジナルドライバーが表示されているウィンドウに移るので、エントリーしたい新たなメンバーを選んでBボタンで決定してください。キャンセルしたいときは、カーソルをメンバー名に合わせ、Yボタンを押してください。EXITでエディットメニュー画面に戻ることができます。



ENGINE CONTRACT

エンジン変更の手順

十字ボタンの上下でエンジンを変えるチームを選び、Bボタンで決定してください。十字ボタンの左右で新たに変更するエンジンを選び、Bボタンで決定してください。EXITでエディットメニュー画面に戻ることができます。





CONFIG

コンフィグ

コンフィグモードでは、以下の設定ができます。

COMPUTER LEVEL

敵のマシンの速さを設定します。0～3の4段階あり、数字の大きいほど敵のマシンが速くなります。

MACHINE TOUCH

敵のマシンとの接触判定を設定できます。

0…まったく当たり判定がありません。

1…敵のマシンの中心のみ当たり判定があります。

2…タイヤを除く敵のマシンすべてに当たり判定があります。

3…敵のマシン全体に当たり判定があります。

MACHINE DAMAGE

ダメージインジケータの減少率を設定します。0～3までの4段階あり、数字が大きいほどユニットの減少が激しくなります。0にするとまったく減少しません。

WORLD GP LAP

ワールドグランプリモードでの周回数を設定します。10、20、30、40、MAXの5種類があります。MAXに設定すると、実際のF1と同じ周回数になります。

WEATHER

WORLD GPモードの天候を設定します。

REAL…93年度の実際の天候が表現されます。(データは第13戦までです。)

NORMAL…ランダムに天候が変化します。

SOUND

STEREOとMONAURALの切り替えができます。あなたの家のテレビに合わせて設定してください。

ピットイン



WIL 1993

コースの途中で、黄色のラインで仕切られているコースに入るとピットインできます。マシンセッティングの「ピットワーク」に合わせ、ギアを除くすべてのダメージの修理を

してくれます。また、タイヤタイプの変更ができるので、その状況に合わせて十字ボタンの左右で選び、Bボタンで決定してください。

インジケーター について

各インジケーターの色はマシンへのダメージを表しています。黄色は注意、赤は危険信号です。

WIN

ウイング

クラッシュによって破損します。ダメージを受けると速度が落ち、コーナーでの安定性も悪化します。

TIR

タイヤ

走行だけでも自然に磨耗しますが、コースアウトなどをすると特に大きく消耗します。ダメージを受けるとグリップ力が低下します。

SUS

サスペンション

コースアウトやクラッシュによって減っていきます。ダメージを受けると制動力が悪化します。

BRA

ブレーキ

急ブレーキの乱用などによって減っていきます。ダメージを受けるとグリップ力が悪化します。

GER

ギア

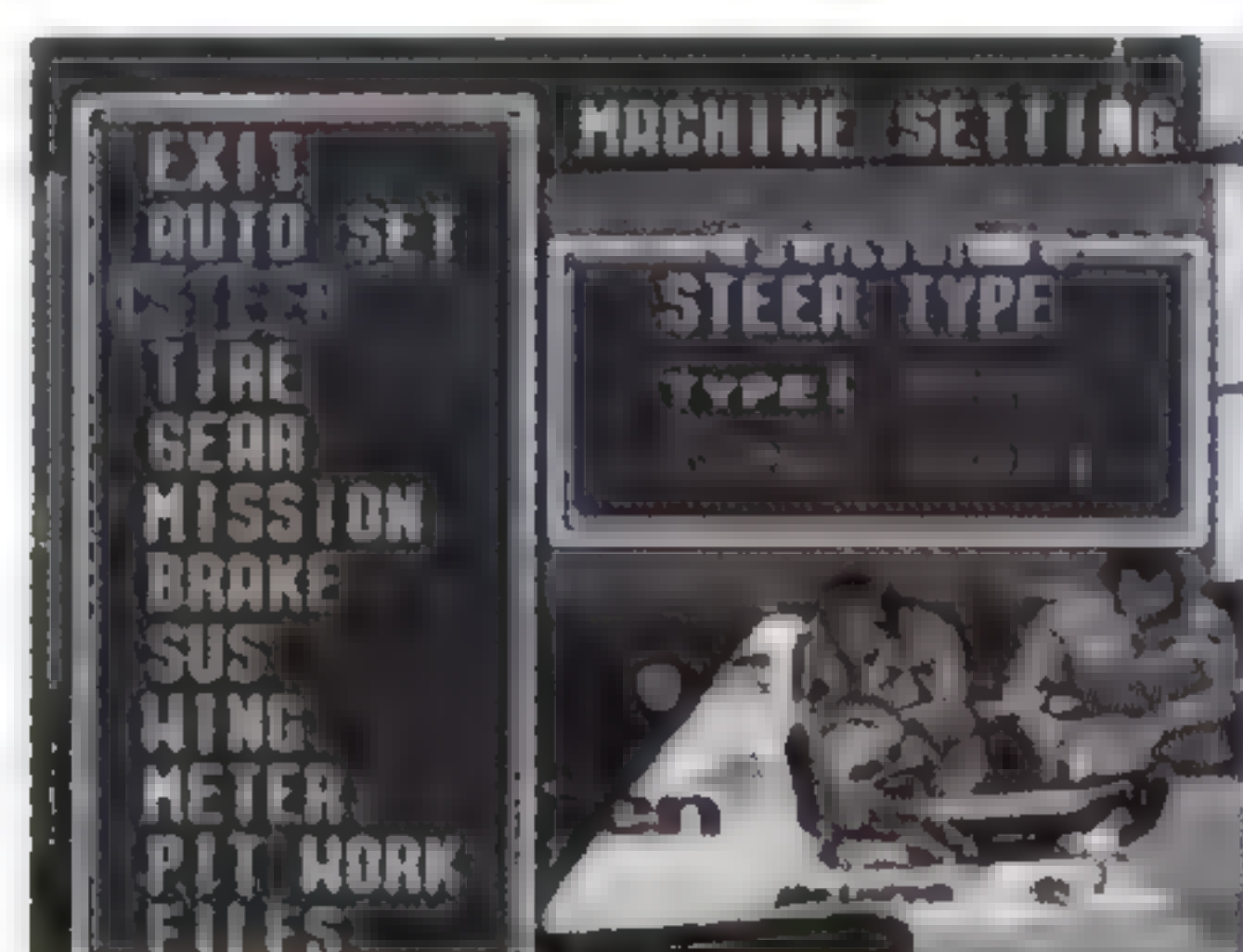
ダメージを受けるとそのポジションにギアが入らなくなり加速力が悪化します。なお、ピットでは回復できません。

マシンセッティング

セッティングは、以下の順番で設定してください。

項目を選び、Bボタンで決定する

セッティングアイテムを選び、Bボタンで決定する



すべてのセッティングが終わったら、EXITを選び、Bボタンを押してください。本当に終了していいなら、「OK?」を、だめならCANCELを選び、Bボタンを押してください。

AUTO SET [オートセッティング]

各コースに合わせた初心者向けのセッティングになります。

STEER [ステアリング]

ハンドルのタイプと切りやすさを設定します。

タイプ1…ハンドルを切ったときに少しだけ戻ります。

タイプ2…ハンドルを切ったとき、まったく戻りません。

タイプ3…ハンドルを切ったときに十字ボタンを離すと自然に戻ります。

タイプ4…ハンドルを切ったときに十字ボタンを逆に入力すると戻ります。

切りやすさには7段階あり、**EASY**に近いほど軽く、**HEAVY**に近いほど重くなります。

TIRE [タイヤ]

タイヤのタイプを選択します。**SLICK**（晴天用）、**RAIN**（雨天用）のそれぞれに、AからDまでのタイプがあります。**HARD**に近いほど耐久力が高くグリップ力が低いタイヤ、**SOFT**に近いほど耐久力が低くグリップ力が高いタイヤです。

GEAR [ギア]

ギア変速へんそくを設定せっていします。7段階だんかいあり、**LOW**に近いほど加速重視かそくじゅうし、**HIGH**に近いほど最高速重視ちかさいこうそくじゅうしです。

MISSION [ミッション]

ギアの変速へんそくユニットです。オートマティック（自動変速じどうへんそく）、マニュアル（手動変速しゅどうへんそく）の2種類しゅるいから選択せんたくします。

BRAKE [ブレーキ]

7段階だんかいあります。**SOFT**に近いほど耐久性たいきゅうせいが高く、**HARD**に近いと、耐久性たいきゅうせいは低ひくくなりますが制動力せいどうりょくが高たかくなります。

SUS [サスペンション]

車体の安定しゃたい あんていを保つユニットです。7段階だんかいあり、**SOFT**に近いほど耐久力たいきゅうりょくを重視じゅうし、**HARD**に近いほどグリップ力ちかりょくを重視じゅうしします。

WING [ウイング]

空力特性くうりきとくせいを高めるユニットです。7段階だんかいあり、**TOP SPEED**に近いほど最高速重視ちかさいこうそくじゅうし、**DOWN FORCE**に近いほどコーナーの安定性あんていせいを重視じゅうしします。

METER [タコメーター]

タコメーターの表示タイプひょうじを設定せっていします。アナログとデジタルの2種類しゅるいがあります。

PIT WORK [ビットワーク]

ピットインしたときの作業タイプさぎょうを設定せっていします。

AUTO1 少しでもダメージすこを受けたユニットをすべて交換こうかんします。他のタイプよりピットタイムうが長ながくかかります。

AUTO2 黄色きいろになったユニットのみ交換こうかんする。

AUTO3 赤あかくなったユニットのみを交換こうかんする。

FILES [ファイル]

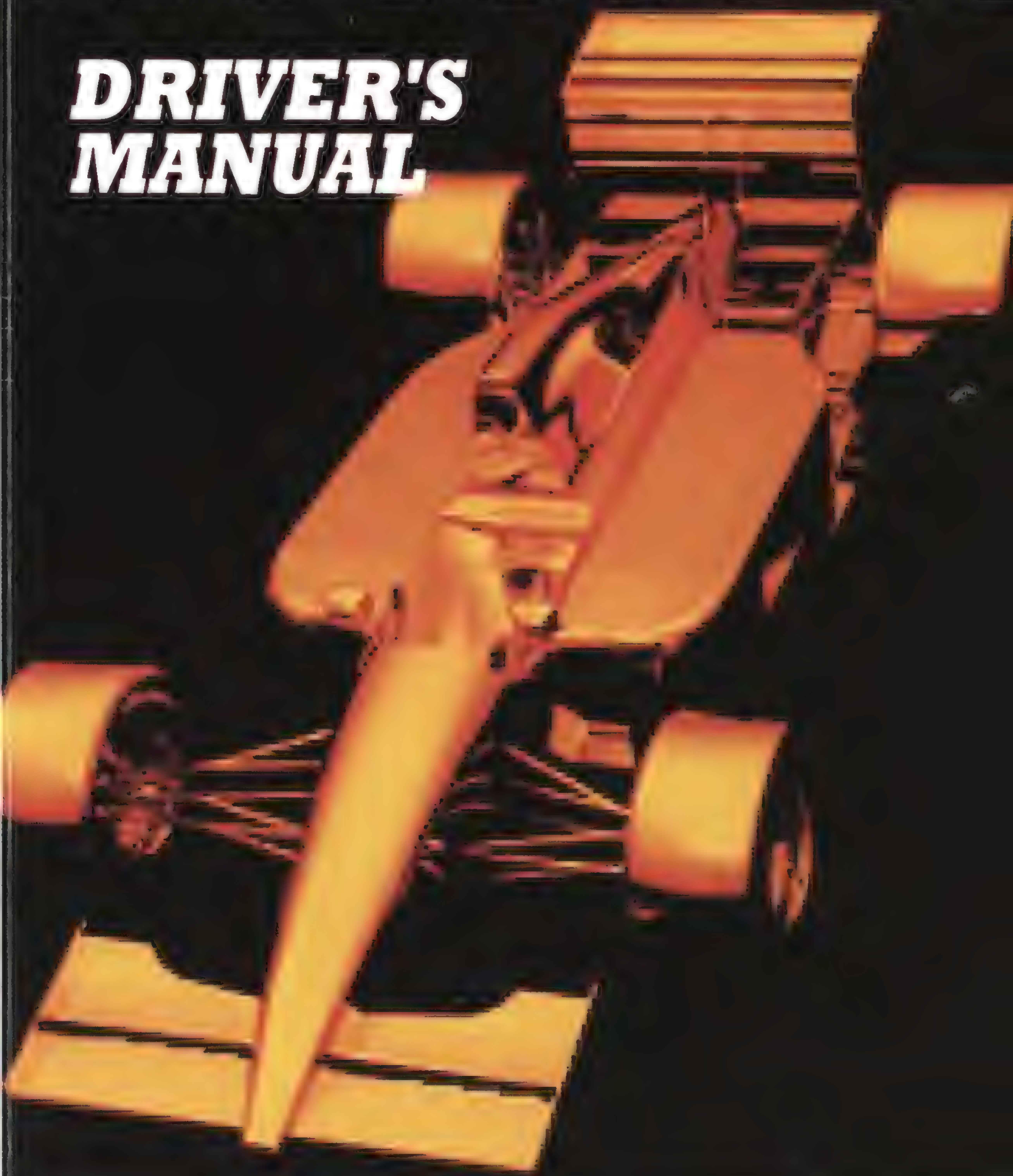
セッティングデータこを16個までロード、セーブできます。

画面のみかた



1	ラップタイム	げんざい ひょうじ 現在のラップタイムを表示します。
2	ファステストラップ	ひょうじ ファステストラップを表示します。
3	ポジション	げんざい じゆんい ひょうじ 現在の順位を表示します。
4	タコメーター	かいてんすう ひょうじ エンジンの回転数を表示します。
5	シフト	なんそく はい ひょうじ シフトが何速に入っているかを表示します。
6	スピードメーター	げんざい ひょうじ 現在のスピードを表示します。
7	ステアリング カーソル	き く あい ひょうじ おお き ハンドルの切り具合を表示します。大きく切れば外側に、小さく切れば内側に表示されます。
8	ダメージ インジケーター	ひょうじ マシンへのダメージを表示します。ダメージを受けると各部の色が変わっていきます。黄色は注意、赤は危険信号です。
9	スリップストリーム ランプ	てき うし はし くう き 敵のマシンの後ろを走ったとき、うまく空気に流れに乗るとランプがつきます。空気の抵抗が少なくなり、敵のマシンを抜きやすくなります。
10	オーバーテイク	し ょう かいすう オーバーテイクボタンを使用できる回数です。
11	ラップ周回数	げんざい し ょう かいすう ひょうじ 現在のラップ周回数を表示します。

DRIVER'S MANUAL

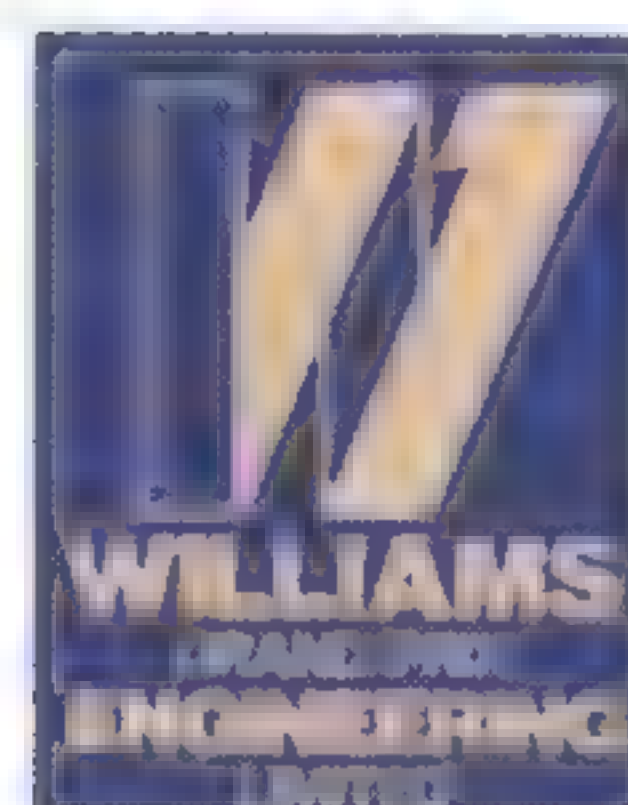


ヒューマングランプリ 2

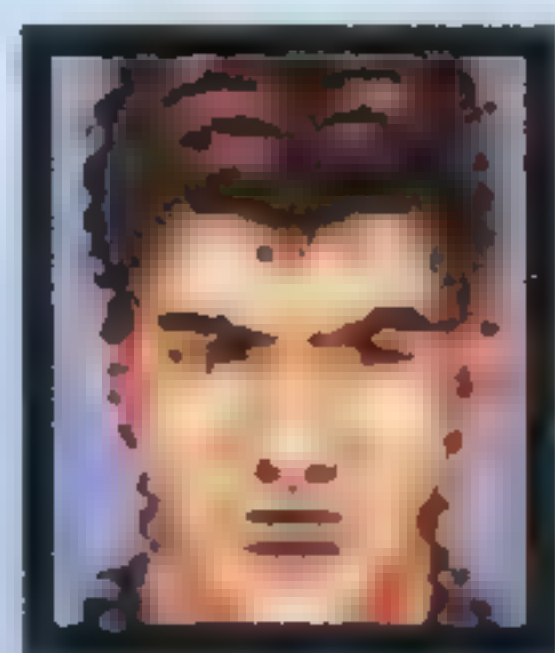
TEAM & DRIVERS PROFILE

ヒューマン・グラフィック・ブリック・アウト・チームは、チーム・データ・ベース・システム・を利用して、上級・入賞・選手・を・選・抜・して・く・だ・さ・い。

WILLIAMS ウィリアムズ



熟成したマシン、強力なエンジン、そしてチーム体制すべての点でパーフェクト。圧倒的な戦闘力で他のチームをねじふせる。

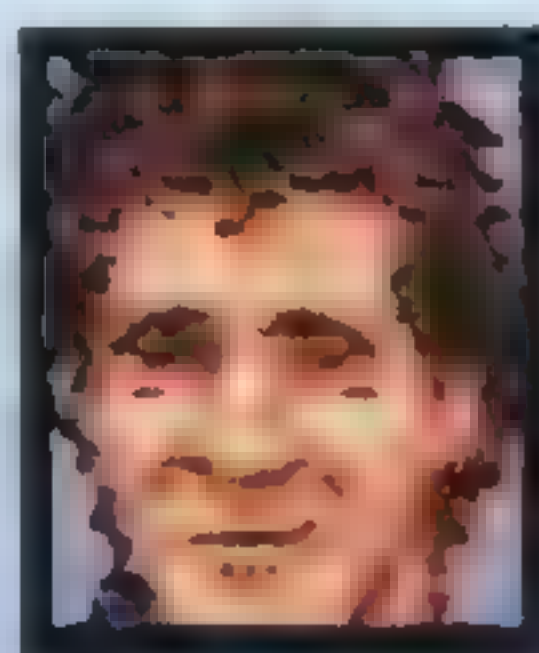


Damon Graham Hill

デモン・ヒル

名ドライバーグラハム・ヒルを父に持つ男。有力チームへの加入で、父親譲りの才能が開花。現在はトラブルに泣かされているが、いつの日か父を越えられるのではないかな。

WIL 1993



Alain Prost

アラン・プロスト

再びサーキットへ帰ってきたプロフェッサー。念願の地元優勝も果たし、いよいよグランプリ制覇へ。計算し尽くされたレース運びなど、総合力では現在最強のドライバーだ。

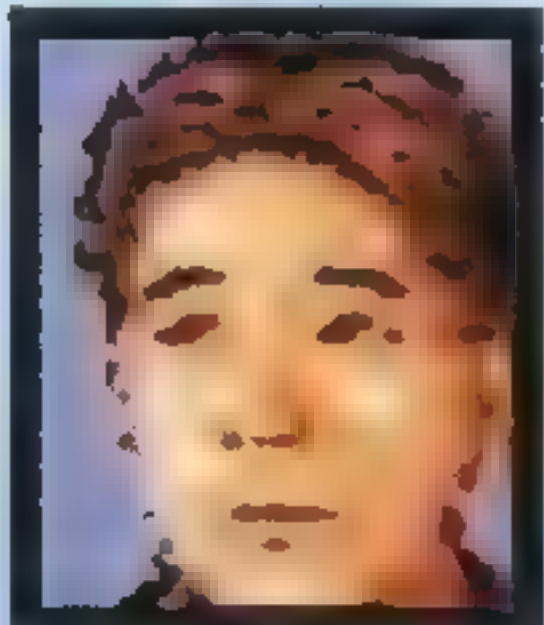
WIL 1993

TYRRELL

ティレル



今年はリタイア^{ことし}続きの前半戦^{つづ ぜんはんせん}だったが、後半戦^{こうはんせん}には待望^{たいぼう}のニューマシン021を投入。名門としての意地^{いじ}をみせる。

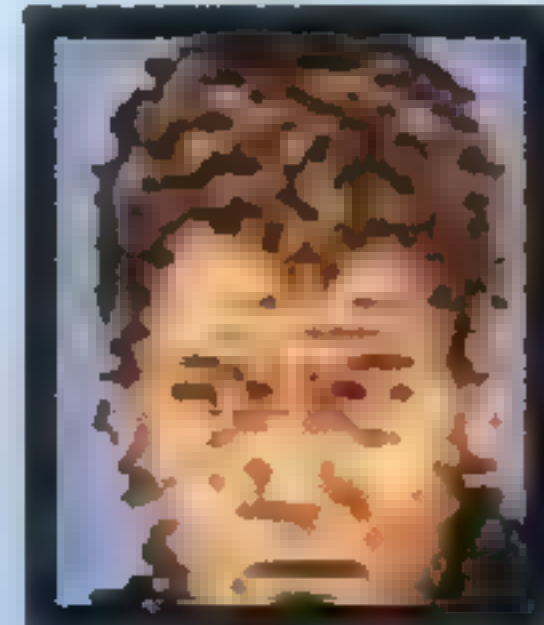


Ukyo Katayama

片山右京

3人目の日本人^{にんめ にほんじん}ドライバー。ニューマシンをもって、かつて呼ばれた「カミカゼウキョー」復活^{ふっかつ}なるか。F1のレース^{かんかく かんぜん}感覚を完全につかんだら怖い存在^{そんざい}となるはず。

TYR 1993



Andrea De Cesaris

アンドレア・デ・チェザリス

「壊し屋^{こわ や}」というかつての呼び名^なを返上^{へんじょう}し、ベテランの走り^{はし}を見せるようになった。安定^{あんてい}感^{かん}を持ち始めたドライビングでドライバーとしての熟成^{じゅくせい}をしめす。

TYR 1993

BENETTON

ベネトン



F1エンジンとしては珍^{めずら}しくなったV8ながら、総合^{そうごうてき}的なパッケージングのすばらしさで、トップグループに進出^{しんしゅつ}。



Michael Schumacher

ミハエル・シューマッハ

F1デビューからわずか3年^{ねん}で好成績^{こうせいせき}をあげ、その才能^{さいのう}を見せつけている次世代^{じ せだい}のチャンピオン候補^{こうほ}No.1。フランスGPでは力^{ちから}でセナをねじふせ、因縁^{いんねん}の対決^{たいけつ}に決着^{けっちやく}をつけた。

BEN 1993



Riccardo Patrese

リカルド・パトレーゼ

'77年^{ねん}以来^{いらい}、グランプリに連続^{れんぞく}で出場^{しゅつじょう}し続け、今^{いま}なお有力^{ゆうりよく}チームで走っているF1界^{かい}の鉄^{てつ}人^{じん}。スペインGPでは4位入^{いにゆう}賞^{しょう}も果たし、ベテラン健在^{けんざい}を示^{しめ}した。

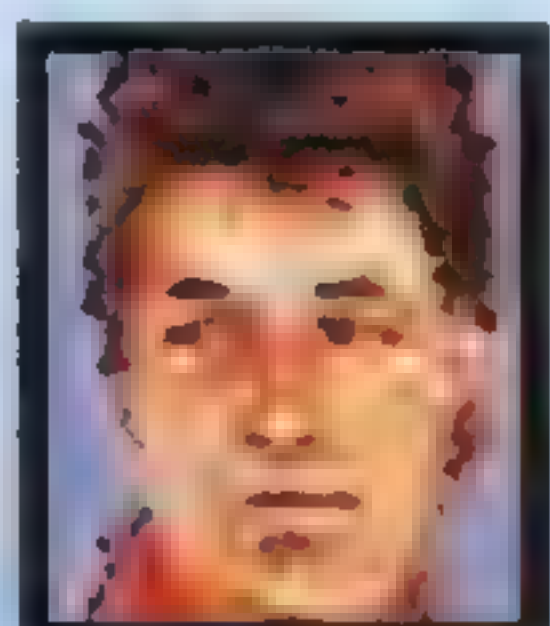
BEN 1993

McLAREN

マクラーレン



シャシーの^{せんとうりょく}戦闘力の^{ひく}低さが^{あし}足を^{ふたた}ひっぱて^{おう}いるが、^ざ再び^{だっかい}王座奪回
をするだけのポテンシャルは十分に^{じゅうぶん}あるチーム。

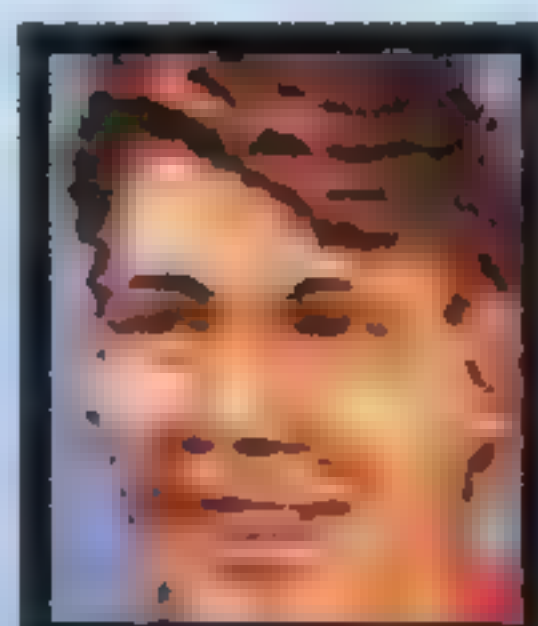


Michael Andretti

マイケル・アンドレッティ

インディカーレースのトップ
ドライバーからF 1に^{てんこう}転向。
まだF 1マシンになれていな
いためか^{せいせき}成績は^{しん}かんばしくな
いが、^{じつりょく}真の実力を^{はつき}発揮するの
はこれからだろう。

McL 1993



Mika Hakkinen

ミカ・ハッキネン

F 1若手^{わかて}ドライバーの^{なか}中でも
^{くっし}屈指^{じつりょくしゃ}の実力者。^{せんざいのうりょく}潜在能力なら
ばミハエル・シューマッハと
も^{たいとう}対等に^{わた}渡り^あ合^{そざい}える素材。

McL 1993

FOOTWORK

フットワーク



マシンのパッケージングは^よあいかわらず^{じょういしんしゅつ}良くないが、^は上位進出
を^{せいりょくてき}果た^{かつどう}そうとチームが^は精力的に活動しているのがうかがえる。



Derek Warwick

ディレック・ワーウィック

SWCから3年^{ねん}ぶりにF 1に
^{ふつき}復帰したイギリス人^{じん}ドライバ
ー。ダンディーな^{ふうぼう}風貌と、そ
れと^{たいしょうてき}対照的な^みレースで見せる
^{とうそうしん}闘争心。結果に^{けっ}結び^{むす}つく^ひ日が
くるのか。

FTW 1993



Aguri Suzuki

鈴木亜久里

'92年度^{ねん}の不^ふ振^{しん}がそのまま'93
年度^{ねん}も^{つづ}続いている。しかし^{けつ}結
果^かは^で出ないながら徐々^{じょじょ}に上位^{じょうい}
のグリッドを^{かくとく}獲得しつつあり、
まだまだ^{じつりょく}実力は^{あなど}侮れない。

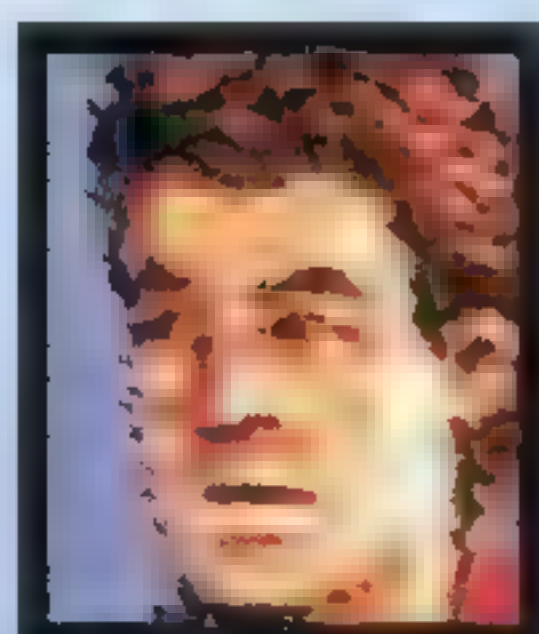
FTW 1993

FERRARI

フェラーリ



あいかわらず^{ていめい}低迷^{つづ}を続ける名門^{めいもん}チーム。赤い^{あか}跳ね駒^はのウイニン^{うま}グラン^{ふたた}は再び^み見ることができるのか。

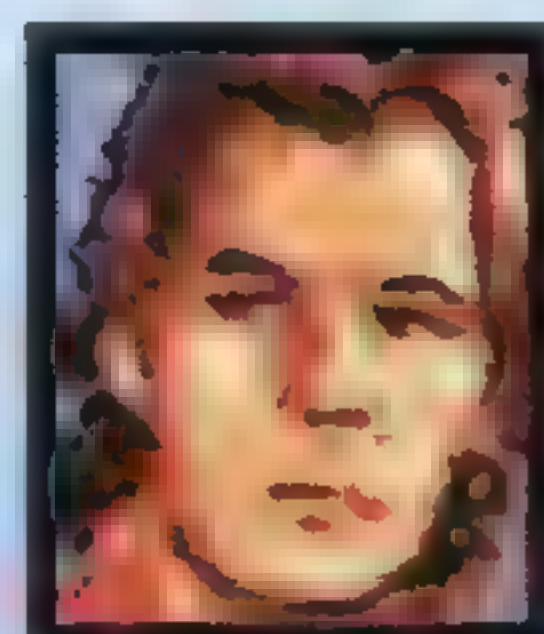


Jean Alesi

ジャン・アレジー

わかて若手^{なか}ドライバーの中でもすばらしい才能^{さいのう}を持っているのだが、マシンに恵まれず^{めぐ}低迷^{ていめい}している。それでもチームを愛^{あい}し、情熱^{じょうねつ}的な走り^{はし}を忘れない^{わす}のはシシリーの血^ちか。

FER 1993



Gerhard Berger

ゲルハルト・ベルガー

フェラーリに移籍^{いせき}して心機^{しんき}一^{いっ}転^{てん}、F1デビュー10周年^{しゅうねん}の年^{とし}を戦^{たたか}うことになる。不振^{ふしん}とはいえドイツGPでは「高速^{こうそく}コーナーの王者^{おうしゃ}」らしさをみせてくれた。

FER 1993

SAUBER

ザウバー



こんねん^ど今年度^{さん}から参入^{にゆう}したチームながら大健闘^{だいけんとう}。ドライバーフレンドリーな特性^{とくせい}を迫及^{ついきゅう}した結果^{けっか}が現^{あら}われている。

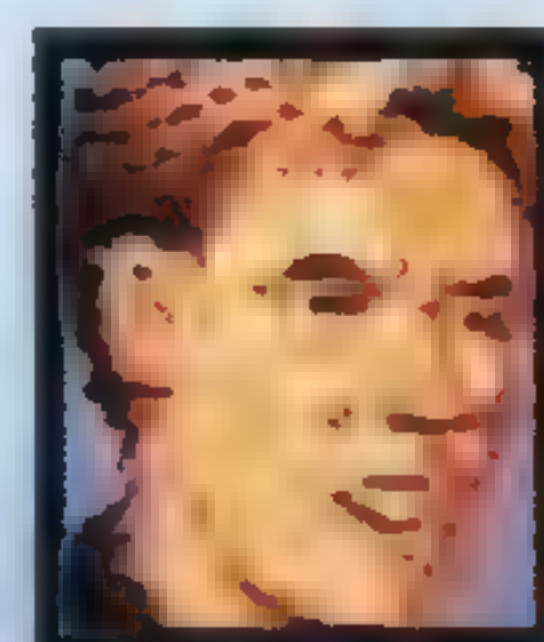


Karl Wendlinger

カール・ベンドリンガー

りろん^{さき}理論^たが先に立^{せい}ってしまう性格^{かく}のためか、今^{いま}のところ他^{ほか}のドライバーに比^{くら}べてそれほど派手^はな活躍^{かつやく}はみせていない。しかし一歩^{いっ}一歩^{いっ}実力^{じつりよく}をつけてきており、以後^いも注^{ちゅう}目^{もく}が必要^{ひつよう}だ。

SAU 1993



J.J. Lehto

ジェイ・ジェイ・レート

いま今までチームに恵まれなかつたが、ようやく^{せんとうりよく}戦闘力^{めく}のあるマシン^{あた}を与えられ、レースを戦^{たたか}えるようになった。実績^{じっせき}をどこまで残^{のこ}せるか。余談^{よだん}ながら自^じ転車^{てんしゃ}でも速^{はや}いらしい。

SAU 1993

ROUND
1

SOUTH AFRICA GP

南アフリカ・グランプリ

中速型サーキットに改修され、昨年からグランプリコースに復歸したコース。コース前半はかなりテンポ良く走ることが可能だが、後半のコーナーの攻略によってはタイムを落としてしまうことがある。

ROUND
2

BRAZIL GP

ブラジル・グランプリ

パワーが勝敗を分ける比較的高速型のサーキット。オーバーテイクポイントが多く、激しいバトルが展開されるはず。S字からバックストレートまでにどれだけ加速できるかがポイントとなる。

ROUND
3

EUROPE GP

ヨーロッパ・グランプリ

今年から復活した歴史のあるサーキット。なだらかなアップダウンが続くコースで、後半のS字コーナー周辺は重要なオーバーテイクポイントとなる。ここを減速なしで抜けることができるようになればオーバーテイクがかなり楽になるはず。

ROUND
4

SAN MARINO GP

サンマリノ・グランプリ

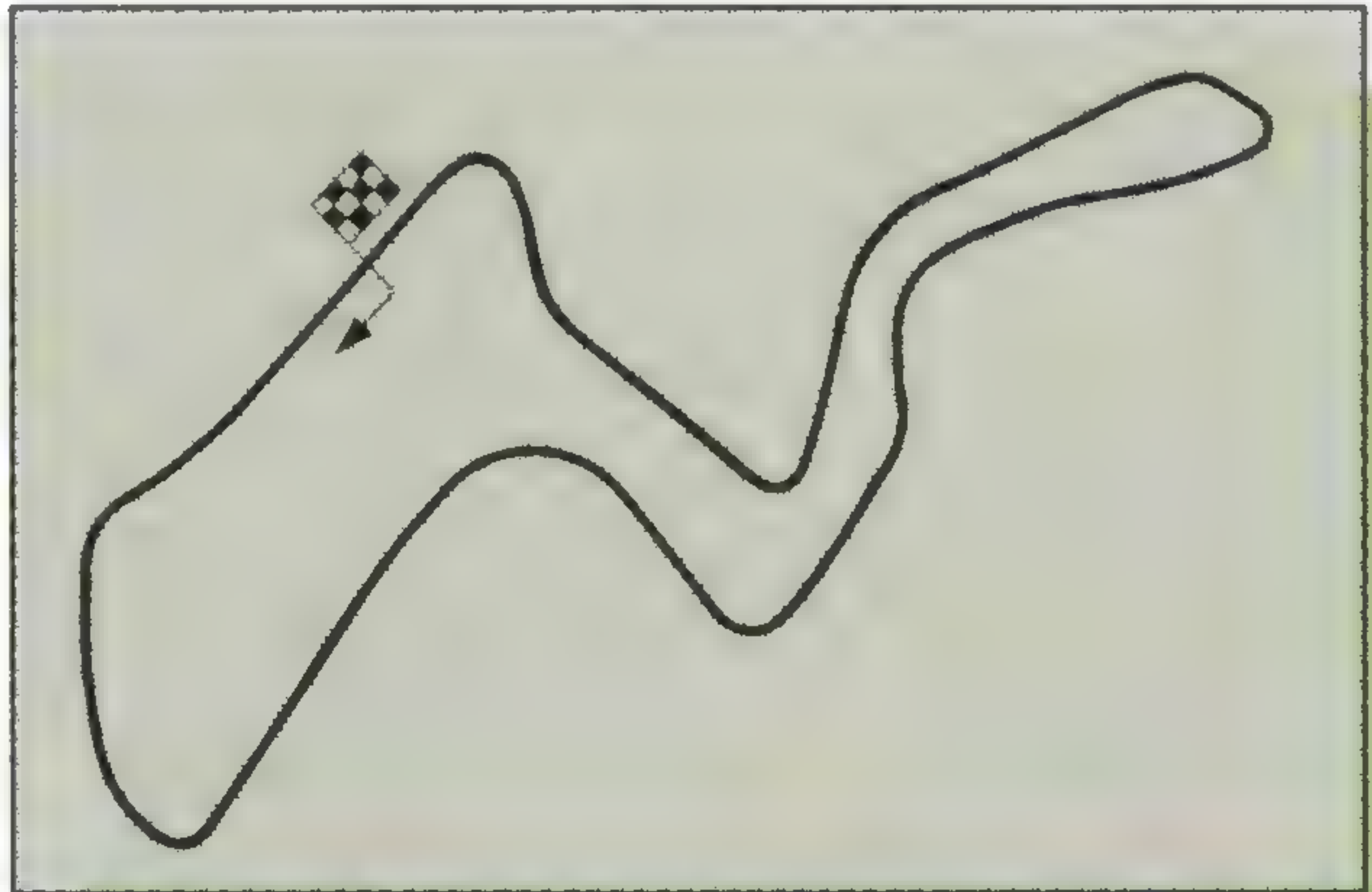
フェラーリのホームサーキットで、毎年ティフォシたちの真紅の熱狂がコースを包む。ストレートの部分がほとんどないにもかかわらず、平均時速200キロを超える高速コース。アクア・ミネラリと呼ばれる小さなS字が非常に難しいコース。

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長 / 4,261m × 72周^{しゅう}

RECORD LAP TIME

よせん
予選 / N.マンセル ウイ
リアムズ'92 1'15.486
けっしょう
決勝 / N.マンセル ウイ
リアムズ'92 1'17.578



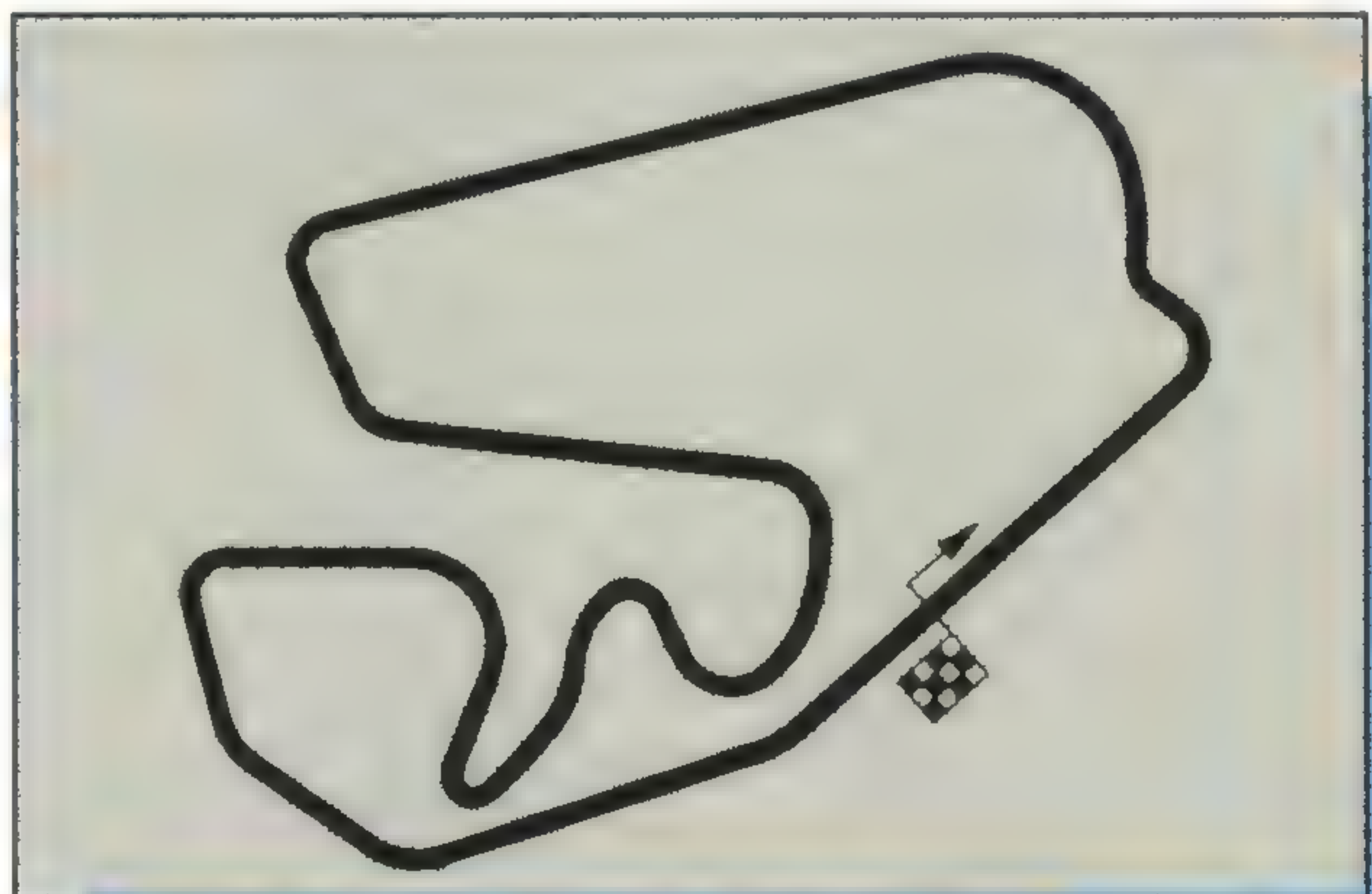
KYALAMI INTERNATIONAL GRAND PRIX CIRCUIT

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長 / 4,325m × 71周^{しゅう}

RECORD LAP TIME

よせん
予選 / N.マンセル ウイ
リアムズ'92 1'15.703
けっしょう
決勝 / R.パトレーゼ ウ
イリアムズ'92 1'19.490



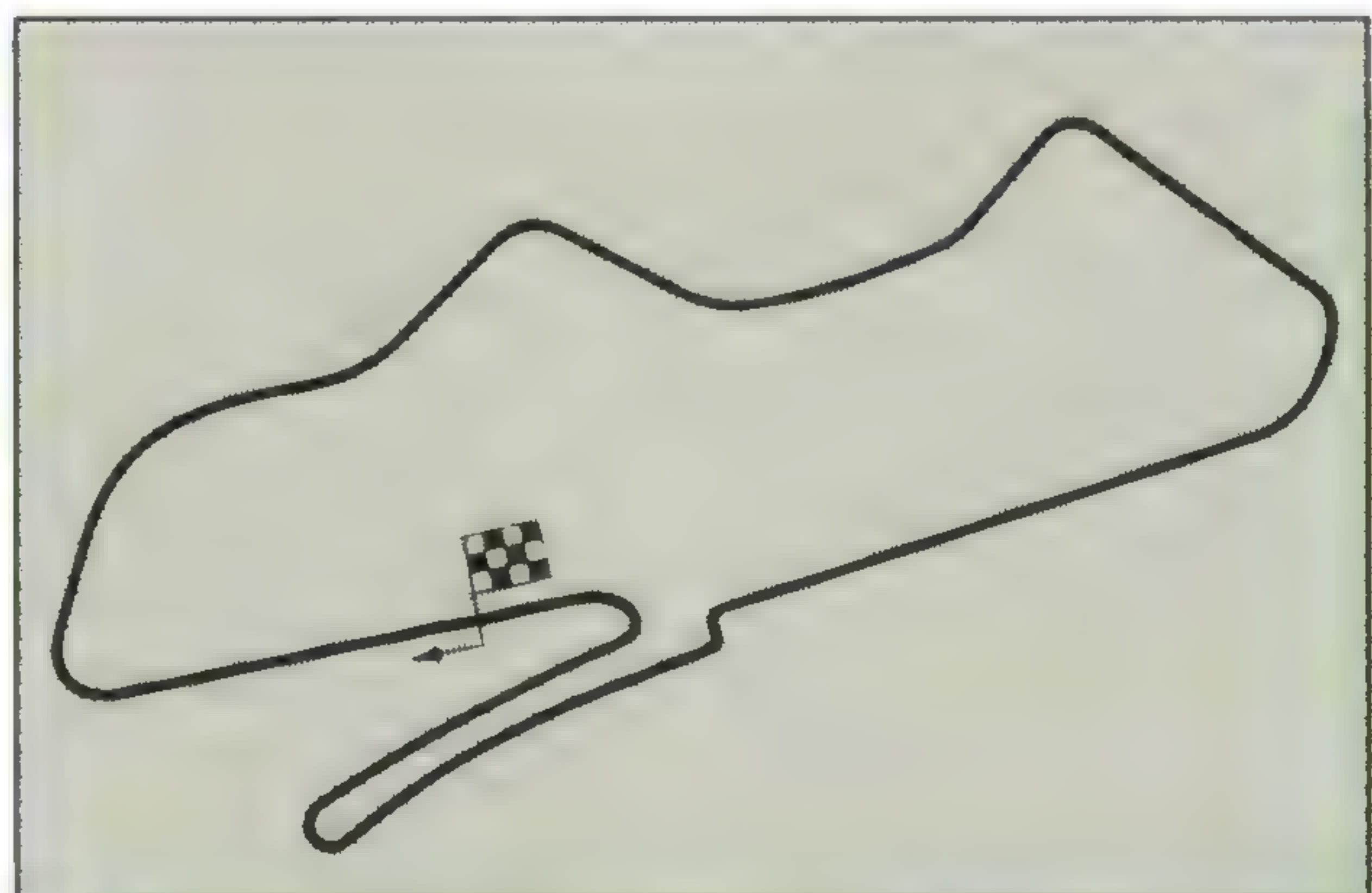
AUTODROMO JOSE CARLOS PACE

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長 / 4,023m × 76周^{しゅう}

RECORD LAP TIME

よせん
予選 / F 1 グランプリ初^{はつ}
かいさい
開催
けっしょう
決勝 / F 1 グランプリ初^{はつ}
かいさい
開催



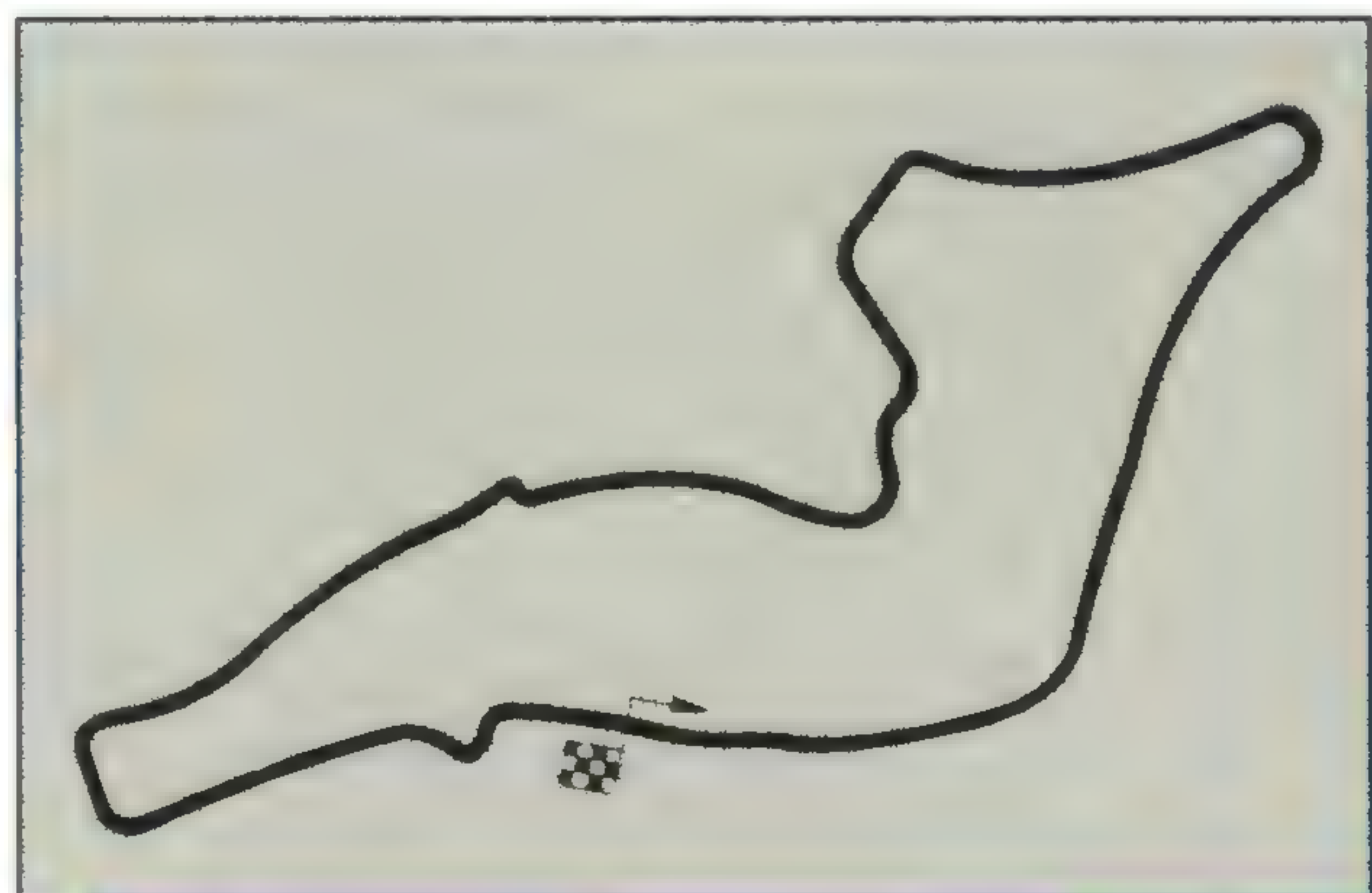
THE DONINGTON PARK RACE CIRCUIT

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長 / 5,040m × 61周^{しゅう}

RECORD LAP TIME

よせん
予選 / N.マンセル ウイ
リアムズ'92 1'21.842
けっしょう
決勝 / R.パトレーゼ ウ
イリアムズ'92 1'26.100



AUTODROMO ENZO E DINO FERRARI

ROUND
5

SPAIN GP

スペイン・グランプリ

1991年^{ねん}から変更^{へんこう}されたスペインGPサーキット。最高速^{さいこうそく}をマークするホームストレートから、1コーナーに飛び込む^{とこ}ときが勝負^{しょうぶ}の決め手^{きめて}となる。1コーナーをテンポ^よ良く走り抜ける^{はしぬ}ことができるようになったら、ベストライン^{さが}を探^{さが}してみよう。

ROUND
6

MONACO GP

モナコ・グランプリ

美しいモナコの市街地^{しがいち}を使用したハードなサーキット。何^{なん}といっても道^{みち}は狭^{せま}く、コーナーの連続^{れんぞく}で息をつく^{いき}ひまもない。1度走れば「ミスターモナコ」の称号^{しょうごう}を得^えることがいかに大変^{たいへん}かがわかるはず。ポールポジション^とを取ることが重要^{じゅうよう}か。

ROUND
7

CANADA GP

カナダ・グランプリ

比較^{ひかくてき}的シンプルな創^{つく}りのサーキット。エンジンパワーさえあれば比較^{ひかくてきらく}的楽なサーキットとなるだろう。最高速^{さいこうそく}を活かすためにも、ブレーキの制動力^{せいどうりょく}は重視^{じゅうし}したい。ヘアピン^{いがい}以外の部分^{ぶぶん}をいかに減速^{げんそく}せずにクリアするかがポイント。

ROUND
8

FRANCE GP

フランス・グランプリ

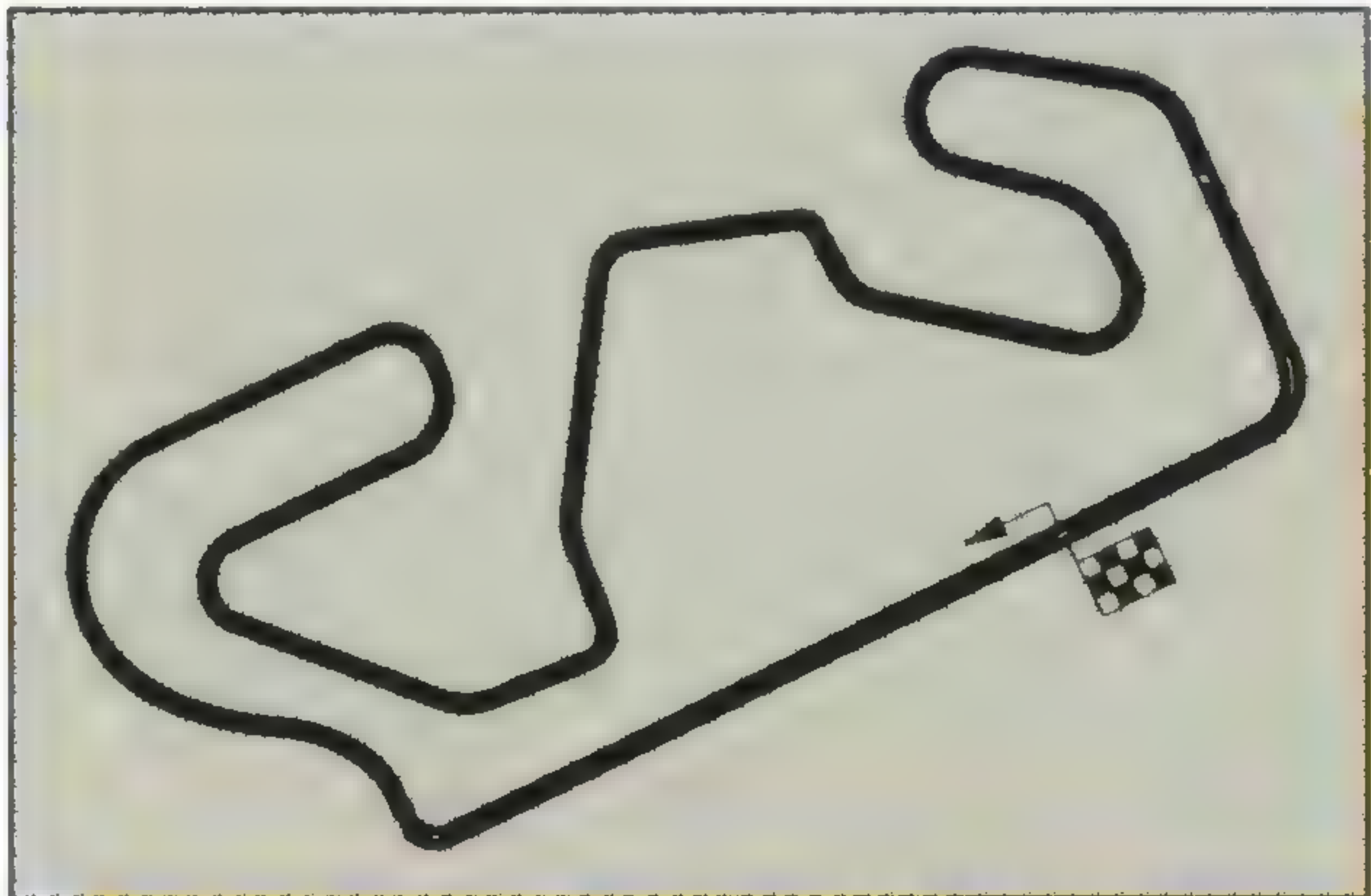
91年^{ねん}から開催^{かいさい}された新しいサーキット。非常^{ひじょう}にテクニカルなコースでパワー不足^{ぶそく}を技術^{ぎじゆつ}でカバーできる可能性^{かのうせい}も高い。シケイン^{さいしゅう}から最終^{しゅう}コーナーまでいかに抜けるかが重要^{じゅうよう}。友人^{ゆうじん}との対戦^{たいせん}プレイの際^{さい}におすすめるコースの1つだ。

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長／4,747m×65周

RECORD LAP TIME

よせん
予選／G.ベルガー マク
ラーレン'91 1'18.751
けっしょう
決勝／R.パトレーゼ ウ
ィリアムズ'91 1'22.837



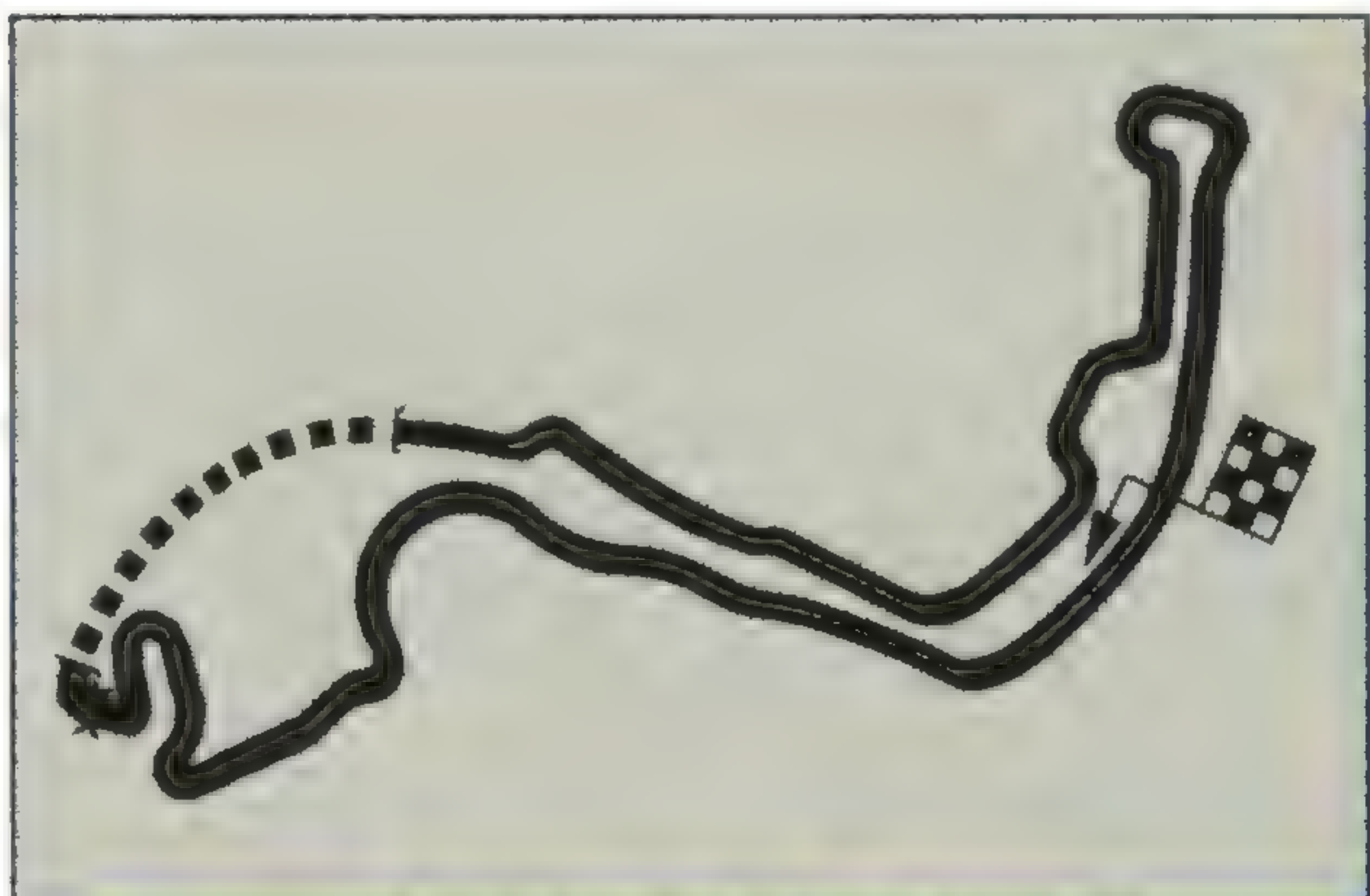
CIRCUIT DE CATALUNYA

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長／3,328m×78周

RECORD LAP TIME

よせん
予選／N.マンセル ウィ
リアムズ'92 1'19.495
けっしょう
決勝／N.マンセル ウィ
リアムズ'92 1'21.598



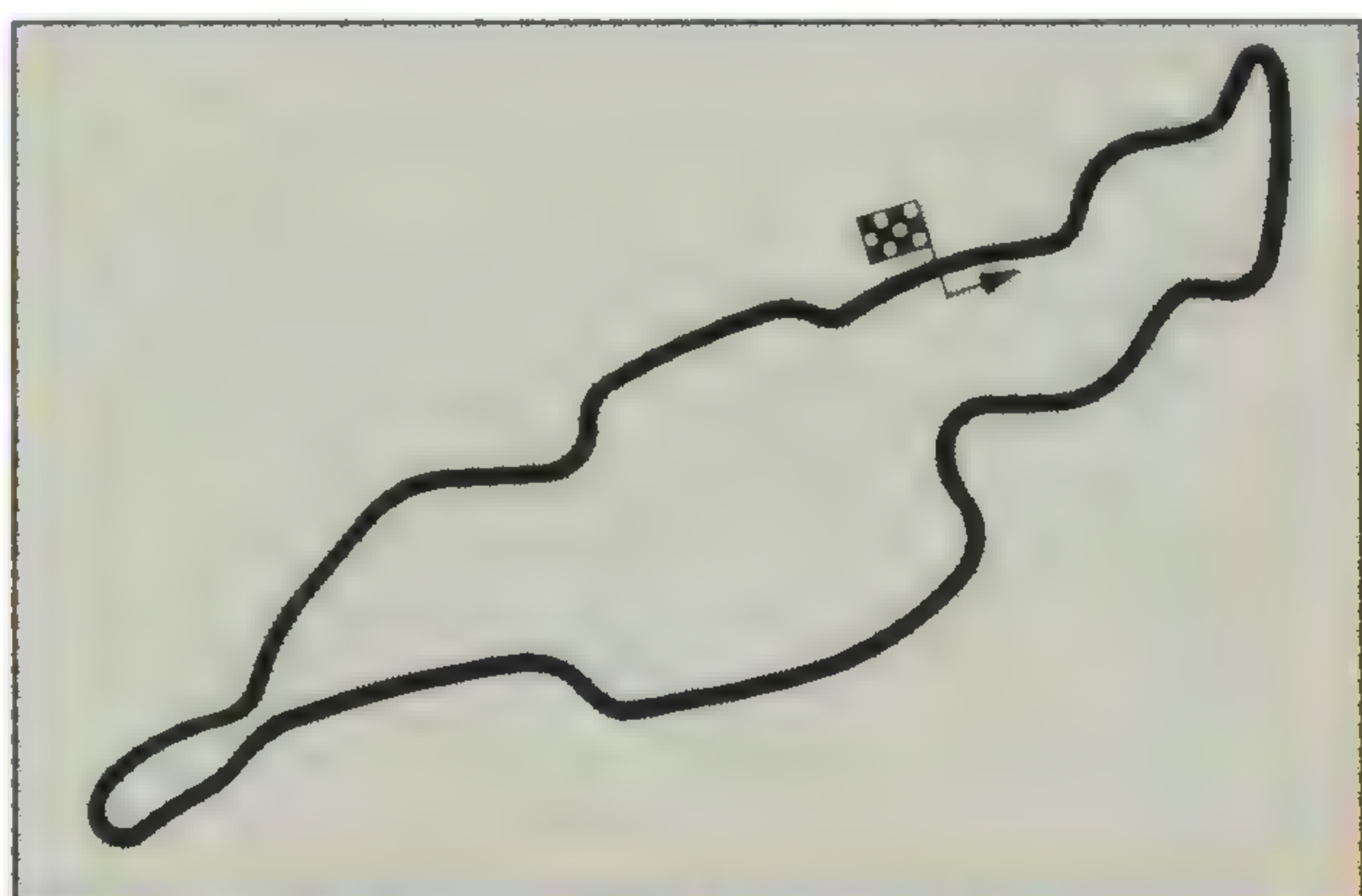
CIRCUIT DE MONACO

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長／4,430m×69周

RECORD LAP TIME

よせん
予選／A.セナ マクラー
レン'92 1'19.775
けっしょう
決勝／G.ベルガー マク
ラーレン'92 1'22.325



CIRCUIT GILLES VILLENEUVE

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長／4,250m×72周

RECORD LAP TIME

よせん
予選／N.マンセル ウィ
リアムズ'92 1'13.864
けっしょう
決勝／N.マンセル ウィ
リアムズ'92 1'17.070



CIRCUIT DE NEVERS MAGNY COURS

ROUND

9

GREAT BRITAIN GP

イギリス・グランプリ

大幅^{おおはば}に改修^{かいしゅう}されたとはいえ、高速^{こうそく}サーキットであることに変わりはない。下位^{か い}チームだとマシンのパフォーマンスに泣^なかされる可能性^{かのうせいだい}大。しかしおもいっきり走りながらバトルするという感覚^{かんかく}を強烈^{きょうれつ}に楽しむことができるサーキットでもあるのだ。

ROUND

10

GERMANY GP

ドイツ・グランプリ

長い直線^{なが ちよくせん}がコースの大半^{たいはん}をしめるパワーサーキット。森林^{しんりん}の中^{なか}を最高速^{さいこうそく}で駆け抜け、強烈^{きょうれつ}なブレーキング^{おこ}を行なわなければならない。ただし、シケイン^{そんざい}の存在^{けいし}も軽視^{きょくたん}できないため極端^{きょくたん}なハイスピードセッティングは危険^{きけん}だろう。

ROUND

11

HUNGARY GP

ハンガリー・グランプリ

サーキットの質^{しつ}はあまり良いとはいえず、おまけにテクニカルコースでオーバーテイクは至難^{しなん}の技^{わざ}。基本的^{きほんてき}に高速^{こうそく}のコーナリング^たに耐えられるようなマシンセッティングが重要^{じゅうよう}。狭いコース^{はし}を走り続けるのはかなりつらいドライビングになるはず。

ROUND

12

BELGIUM GP

ベルギー・グランプリ

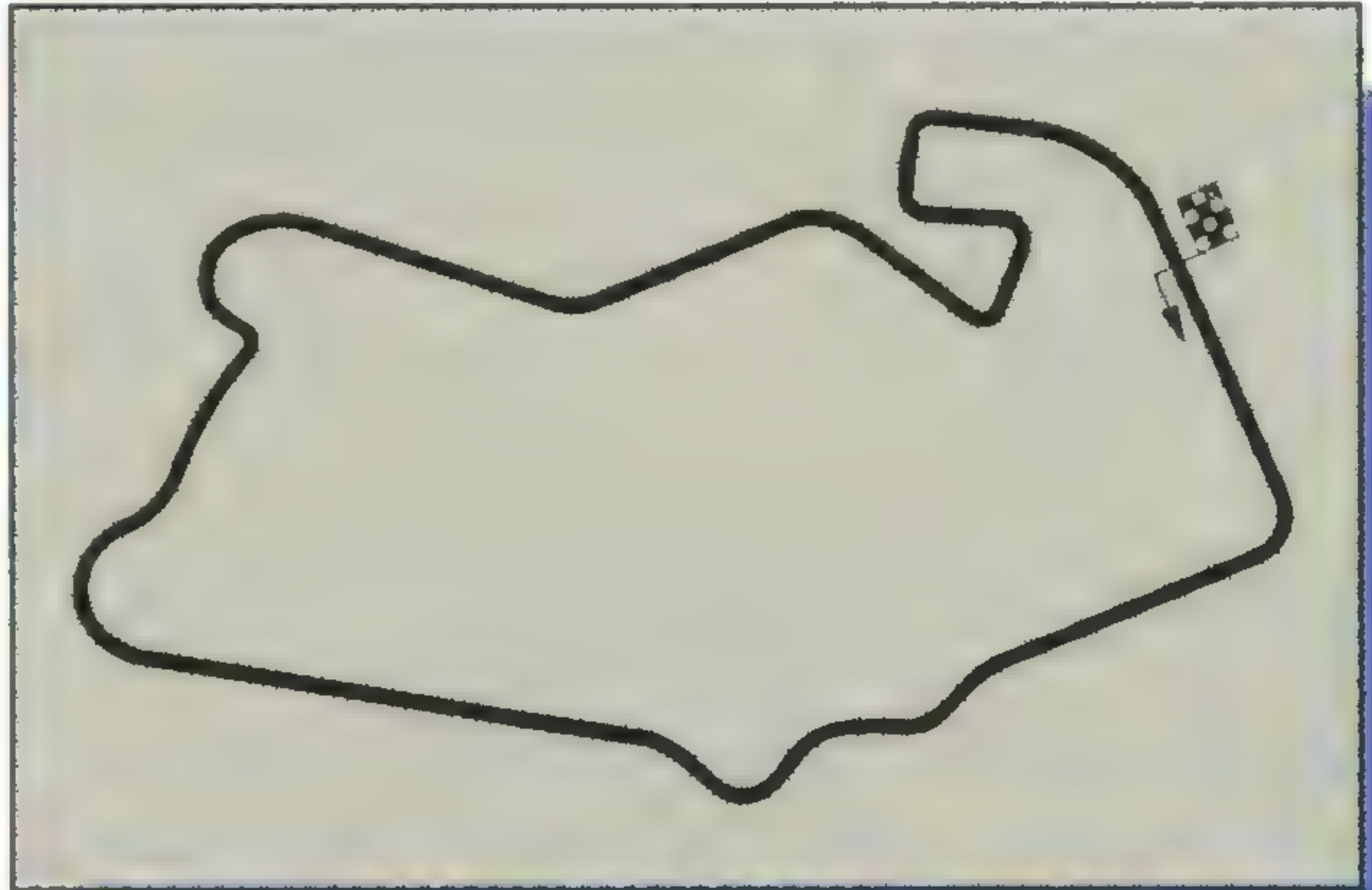
オー・ルージュ・コーナー^{だいひょう}に代表^{だいひょう}されるチャレンジングなコース。アップダウンがきつく、タイミングを体^{からだ}で覚え^{おぼ}ないと緩^{ゆる}やかなコーナーでもすぐにコースアウトしてしまう。鋭角^{えいかく}の第1コーナー^{だい}はサーキット中の最大^{ちゅう}の難関^{さいだい なんかん}。

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長 / 5,226m × 59周

RECORD LAP TIME

よせん
予選 / N.マンセル ウイ
リアムズ'92 1'18.965
けっしょう
決勝 / N.マンセル ウイ
リアムズ'92 1'22.539



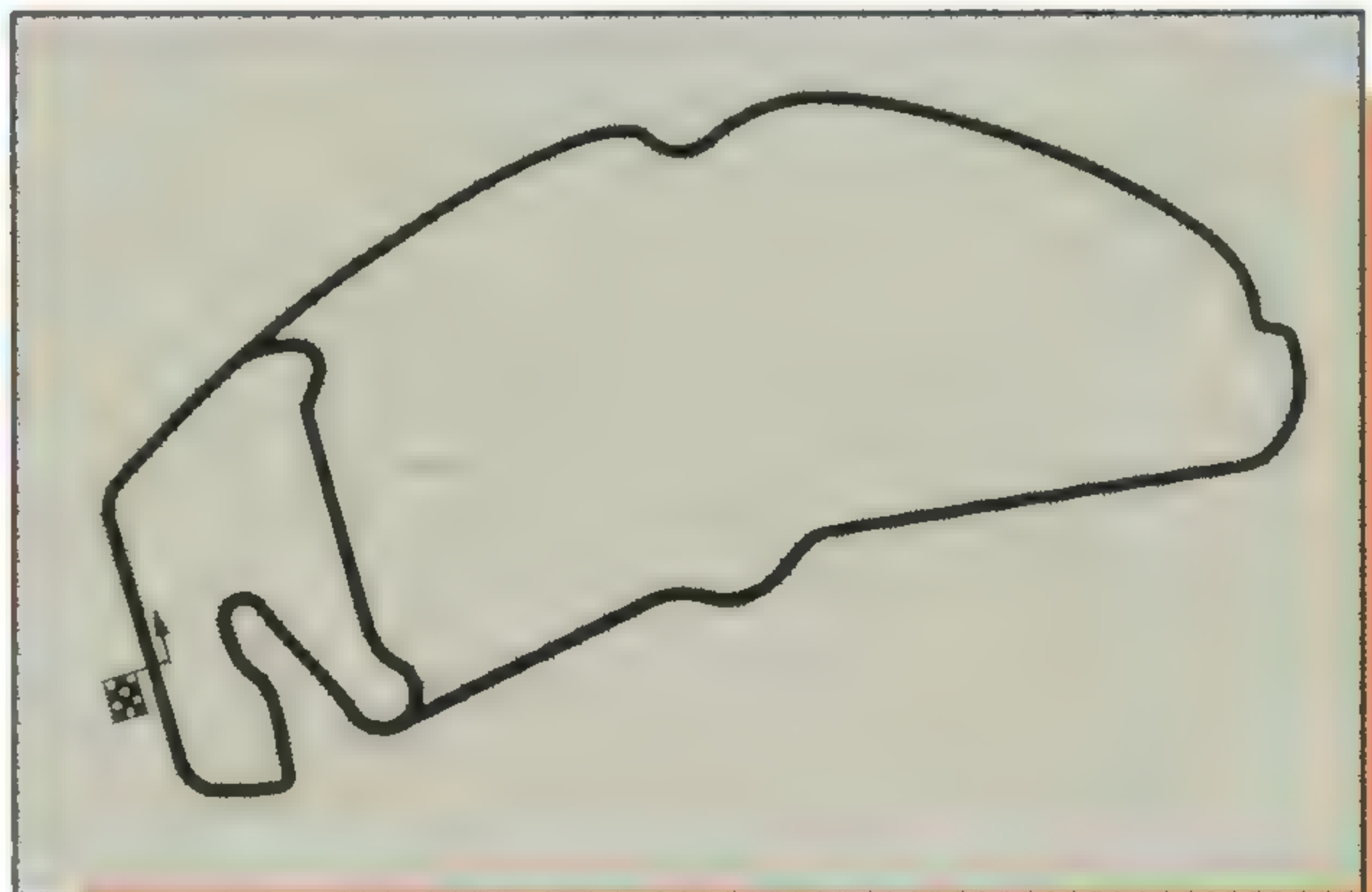
SILVERSTONE CIRCUIT

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長 / 6,815m × 45周

RECORD LAP TIME

よせん
予選 / N.マンセル ウイ
リアムズ'91 1'37.087
けっしょう
決勝 / R.パトラーゼ ウ
イリアムズ'92 1'41.591



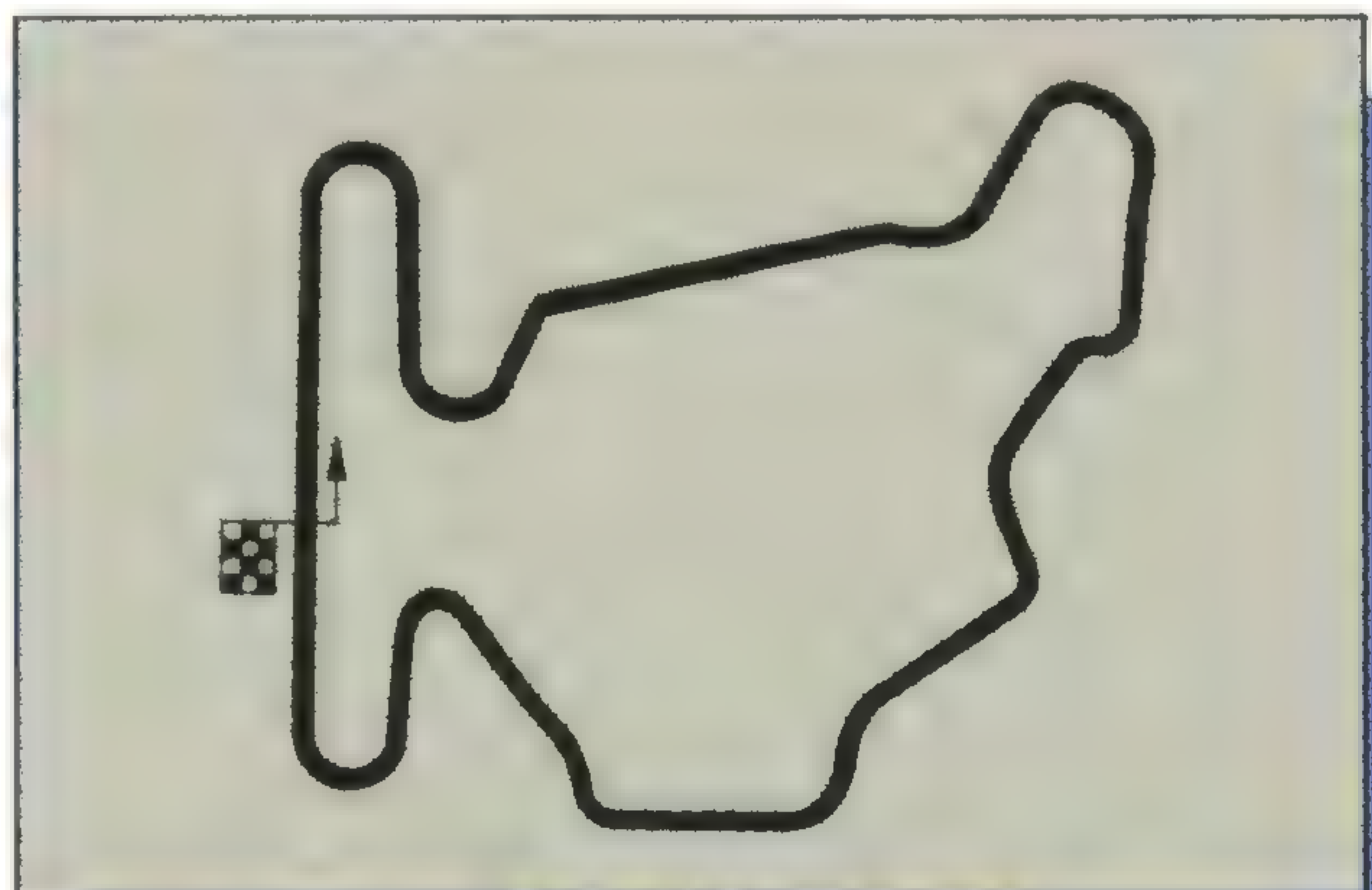
HOCKENHEIM-RING

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長 / 3,968m × 77周

RECORD LAP TIME

よせん
予選 / R.パトラーゼ ウ
イリアムズ'92 1'15.476
けっしょう
決勝 / N.マンセル ウイ
リアムズ'92 1'18.308



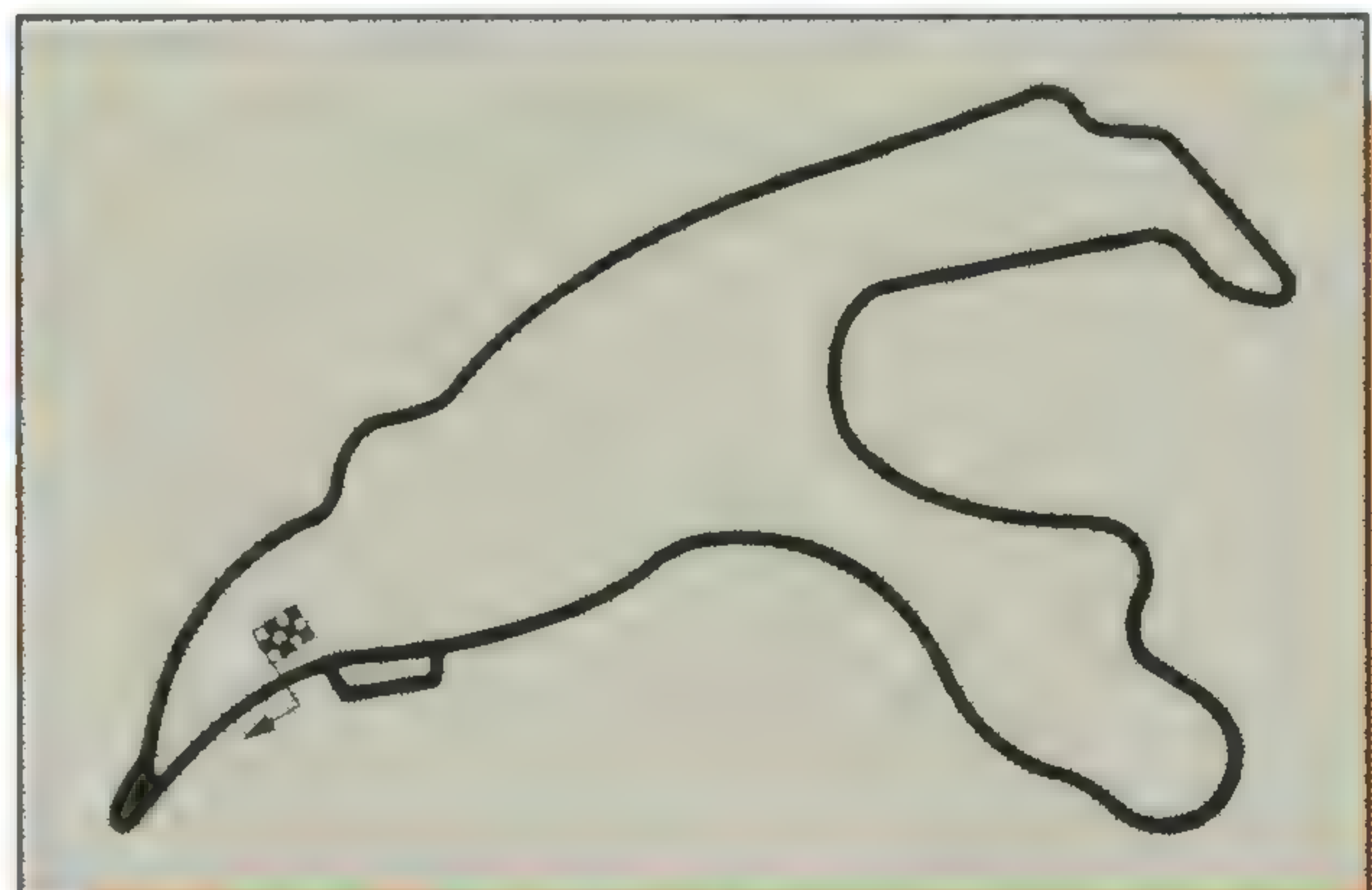
HUNGARORING

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長 / 6,974m × 44周

RECORD LAP TIME

よせん
予選 / A.セナ マクラー
レン'91 1'47.811
けっしょう
決勝 / M.シューマッハ ベ
ネトン'92 1'53.791



CIRCUIT DE SPA-FRANCORCHAMPS

ROUND
13

ITALY GP

イタリア・グランプリ

伝統のあるグランプリの1つ。高速型サーキットでレースの大半はアクセル全開状態になる。スタート後最初のシケインは、細心の注意を払わないと他のマシンとの接触で一気にポジションを落としてしまう。

ROUND
14

PORTUGAL GP

ポルトガル・グランプリ

バランスの良いコースだけに、マシンとドライバーの両方の力が必要となる。さまざまなコーナーの確実な攻略は必ず必要で、パワーだけのマシンでは苦しい闘いとなるであろう。路面が比較的スリッパしにくいのが救いか。

ROUND
15

JAPAN GP

日本・グランプリ

なんといっても最も日本人になじみのあるサーキット。コース自体もテクニクしだいでタイムがまったく違ってくるため対戦プレイには絶好のコースだ。コース最後のシケインを確実にクリアできるようになることが勝利への第一歩。

ROUND
16

AUSTRALIA GP

オーストラリア・グランプリ

このコースを走りきり、あのチェッカーフラッグを受ければグランプリ最終戦も終了。平均速度の高いコースだけに効率のいいコーナリングを目指したい。ほとんどのコーナーは角度がきついのので、コーナー進入前の位置取りを慎重にしよう。

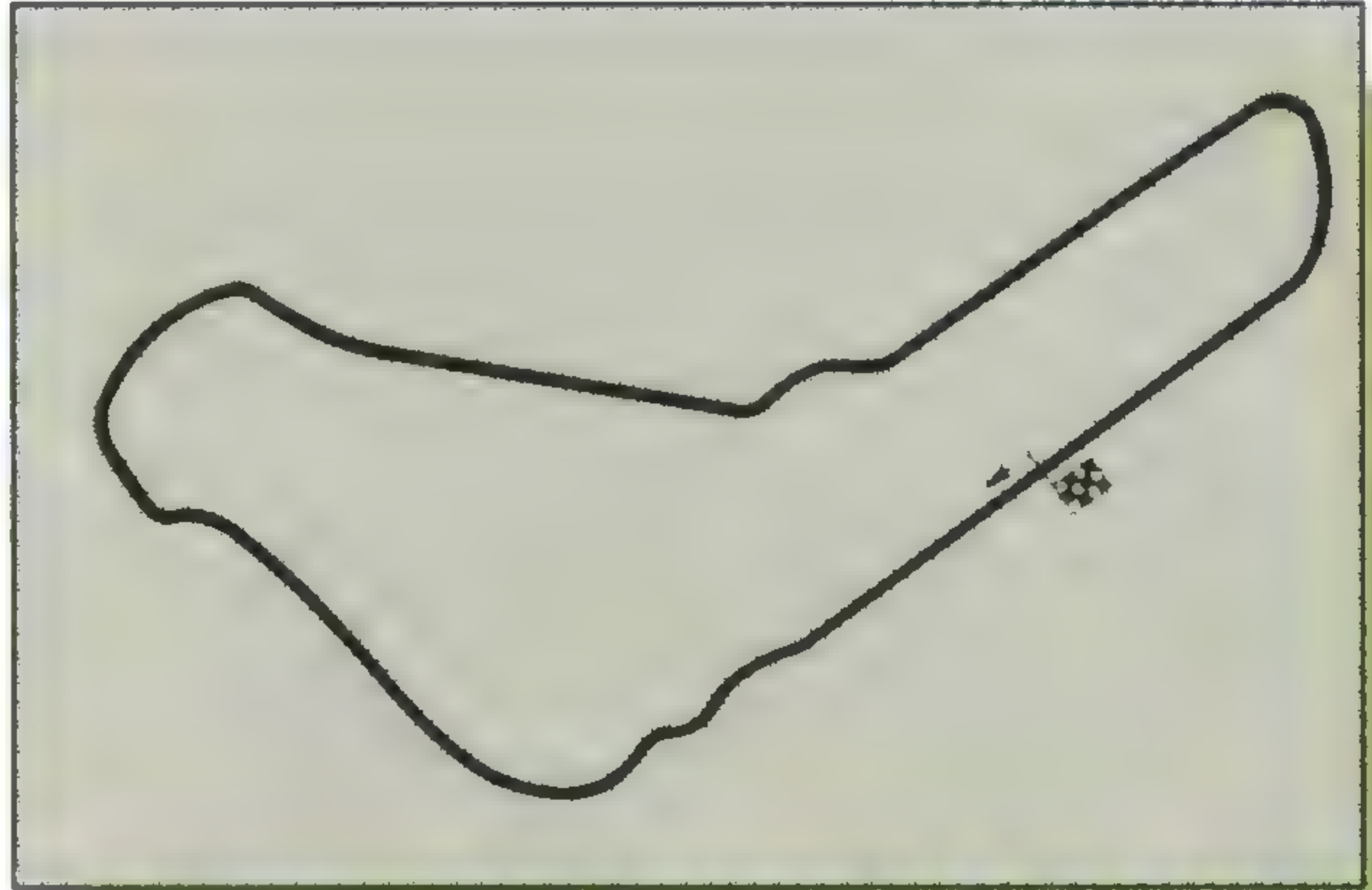
DRIVER'S MANUAL

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長／5,800m×53周^{しゅう}

RECORD LAP TIME

よ せん
予選／A.セナ マクラー
レン'91 1'21.114
けっしょう
決勝／A.セナ マクラー
レン'91 1'26.061



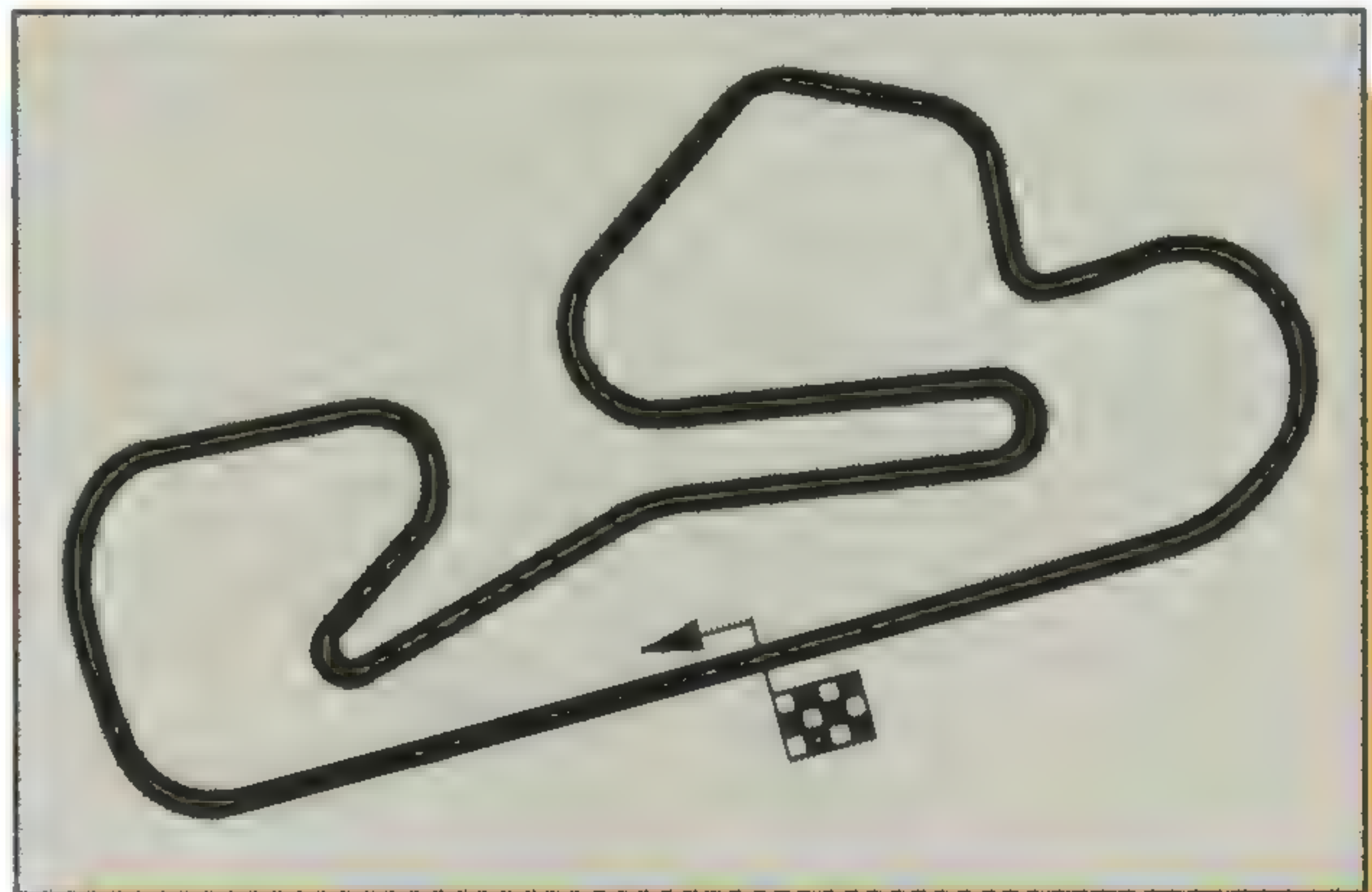
AUTODROMO NAZIONALE DI MONZA

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長／4,261m×72周^{しゅう}

RECORD LAP TIME

よ せん
予選／R.パトレーゼ ウ
イリアムズ'92 1'13.001
けっしょう
決勝／A.セナ マクラー
レン'92 1'16.272



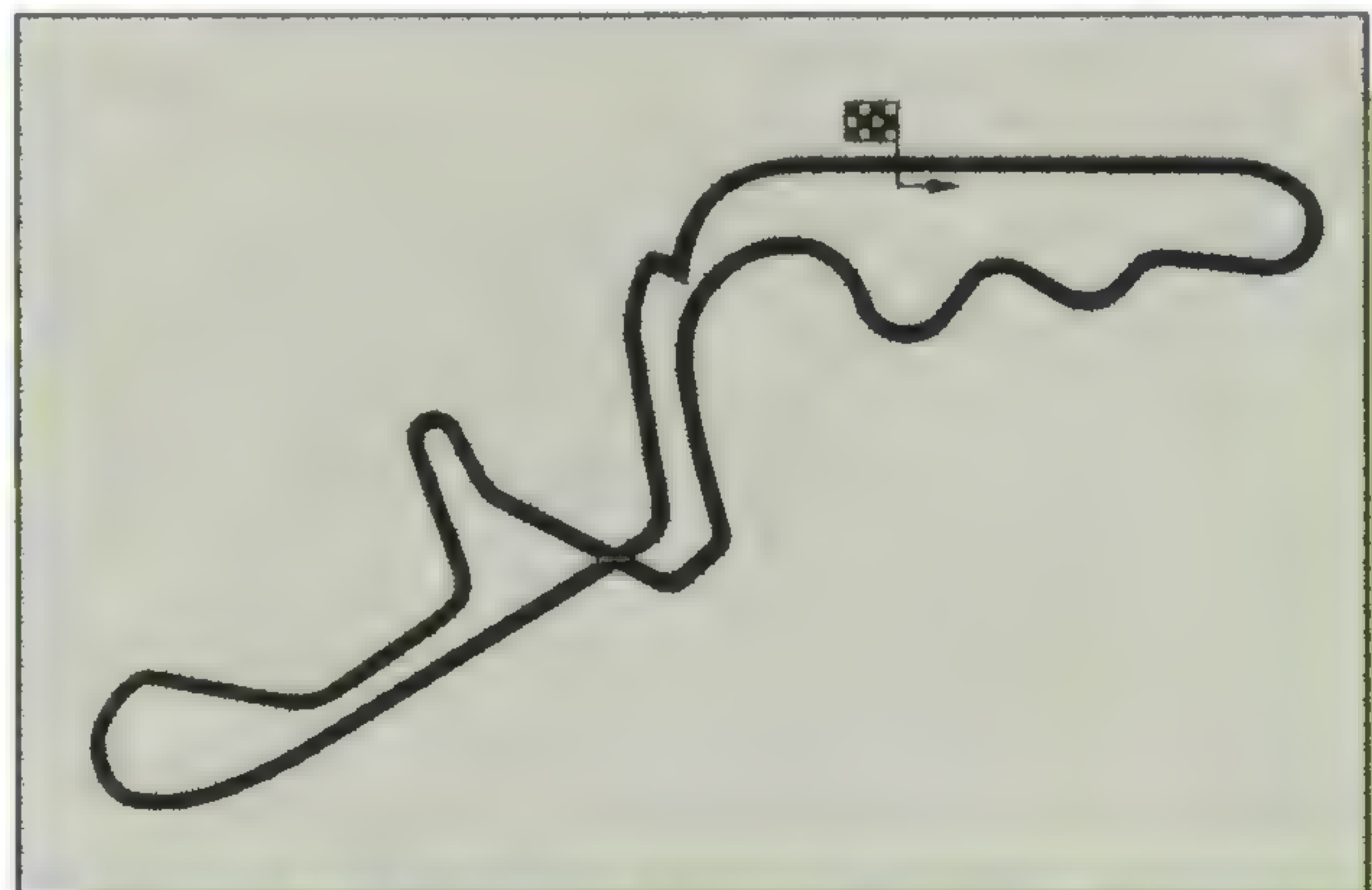
AUTODROMO DO ESTORIL

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長／5,864m×53周^{しゅう}

RECORD LAP TIME

よ せん
予選／G.ベルガー マク
ラーレン'91 1'34.700
けっしょう
決勝／N.マンセル ウイ
リアムズ'92 1'40.646



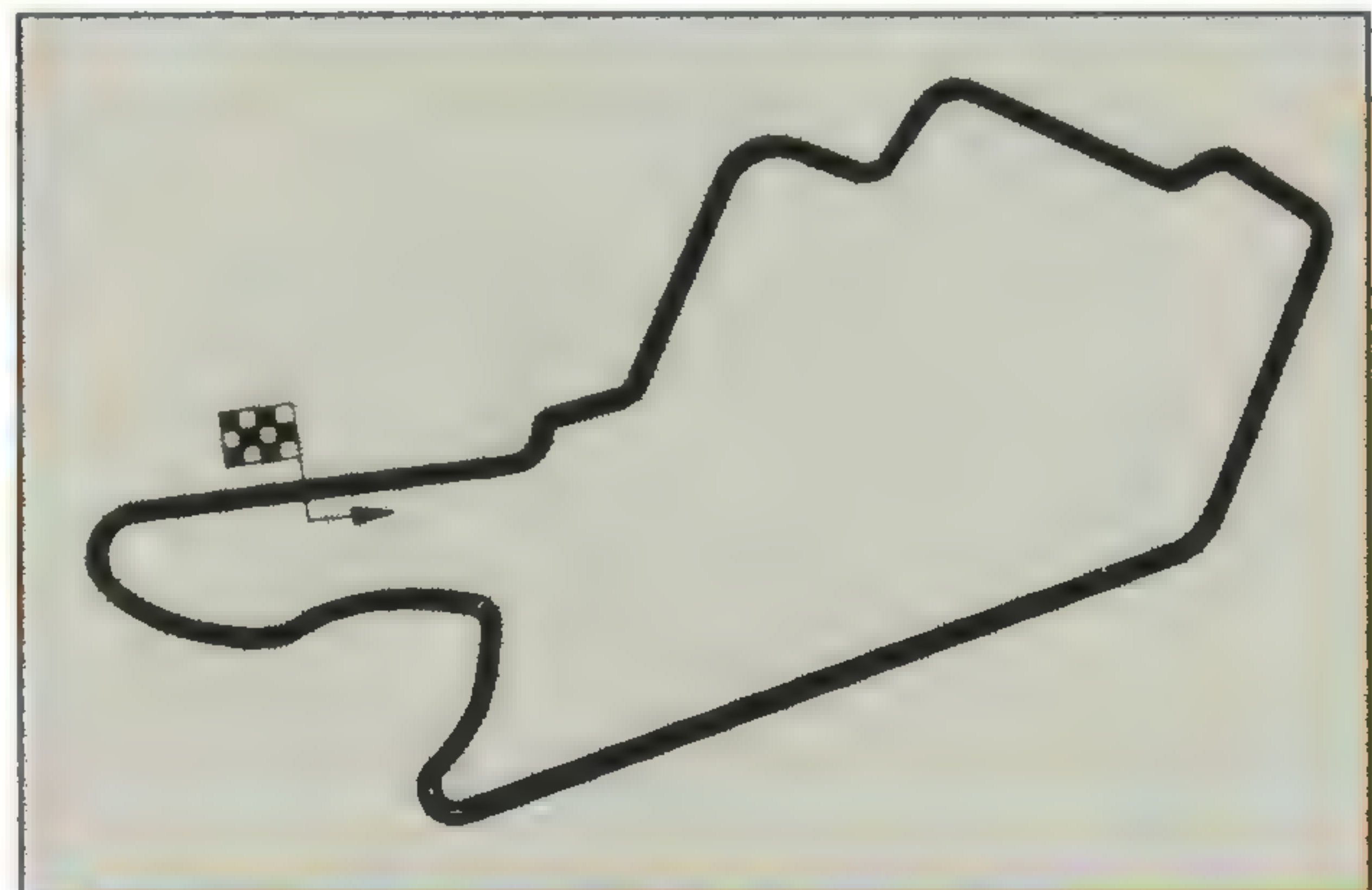
SUZUKA INTERNATIONAL RACING COURSE

CIRCUIT DATA

ぜんちょう
全長／3,780m×81周^{しゅう}

RECORD LAP TIME

よ せん
予選／N.マンセル ウイ
リアムズ'92 1'13.732
けっしょう
決勝／M.シューマツハ
ベネトン'92 1'16.078



ADELAIDE GRAND PRIX CIRCUIT

アドバイス

CHECK1 アクセルターンを覚えよう

迅速に180度ターンができるテクニック。ハンドルをいっばいに切った状態でアクセルをふかしながらブレーキを踏む、これがアクセルターン。スピンしたときに使うとすばやくコースに戻ることができるよ。

CHECK2 コーナリングはアウトインアウト

直線よりもはるかにタイムへの影響が大きいのがコーナー。コーナーを曲がるときはアウトインアウトで走ろう。アウトインアウトとはコーナーの手前で外側いっばいから侵入し、コーナーからの脱出時もコースの外側に向かうような走行のこと。急激なハンドリングが不必要になり、スピードダウンを最小限に防ぐことができるようになるよ。実際のドライバーも行っているアウトインアウト走行でタイムアップを目指そう。

CHECK3 コース別セッティングで好タイムを

セッティングをどうしたらよいのかわからないという人のためにアドバイス。各コース別のセッティングで特に重要な項目は、ウイング、タイヤ、ギアの3つ。ウイングは、コーナーの多い低速サーキットではダウンフォース重視のセッティングにしよう。特にコーナーがうまく曲がれないという人はウイングを7に、タイヤをDにすればCOMに対して勝ちやすくなるはず。ただし周回数が多くなってくると、ピット回数をいかに少なくするかも勝負の1つになってくるので、ある程度効果が低いかわりに耐久性のあるパーツを選ぶのもやむをえないかもね。

CHECK4 オーバーテイクは上手に使おう

ヒューマングランプリでは、実際のレースと同じで敵のマシンのすきをつかないとパスすることが難しい。慌ててパスしようとしてコースアウトしてしまった人もいるんじゃないかな？

こんなときはコーナーにくるまで後方にぴったりくっついて、コーナーでインがあくチャンス^のを逃さずパスしてしまおう。パスした直後に敵のマシンが横並びになってしまったときも、オーバーテイクボタンの助けを借りて一気に引き離すのが良策。また、敵のマシンにブロックされてなかなかパスできないという人は、敵のマシンの後方でマシンを左右に振ってみよう。敵のマシンがどちらかによったときがオーバーテイクのチャンスだぞ。

CHECK5 エンジンコントラクトではバランスを考えて

エンジンコントラクトモードで、お気に入りのチームにさっそく強力なエンジンを積もうと思っている人。シャシーとのバランスは取れているかな？ 空力特性の悪いシャシーに余りにも強力なエンジンを積んでしまうと、コーナーでの安定が取りにくくなってかえってタイムが遅くなってしまうことがあるぞ。ドライビングに自信のない人はバランスを重視してエンジンを決めたほうがいいかも。

よう ご せつめい 【用語説明】

<グリップ力>

タイヤの接地力。グリップ力が高いとコーナーなどで横滑りやスピンなどが起きにくくなる。

<空力特性>

空気抵抗を対象として考慮されたマシンの性能。空気抵抗を減らすことによって、より高い最高速を得たり、空気の流れを利用して接地力を高める性能を指す。

<ダウンフォース>

空力特性によって得られる効果の1つ。空気の流れることによって車体を地面に押しつける力を発生させ、グリップ力を高めることができる。

<スリップストリーム>

高速走行をしているマシンの後方に発生する乱気流。この部分は気圧が低く、空気抵抗が少ないために、エンジンパワーをセーブした状態で高い加速を得ることができる。

ヒューマンくらぶかいいん ほしゅうちゅう会員募集中心！

■会報「ヒューマンくらぶ」をお届けっ！ かいほう とど

2ヵ月に1回、ヒューマンの最新ソフト情報からイベント情報などが載っている会報をお届けします。。

■会員証をプレゼント

会員に登録して、カッコイイ会員証を送っちゃうぞ！

■HIPチケットでHIPグッズをもらおう！

ヒューマンのゲームを買ったり、会報にハガキが掲載されるとHIPチケットがもらえます。この点数を集めてヒューマン特製オリジナルグッズをもらっちゃおう！

■お誕生月にバースデーカード

君のお誕生月にヒューマンからバースデーカードをプレゼント。ここにもHIPチケットがついてるよ！

入会希望の方はハガキに「入会希望」と書いて、ヒューマン株式会社にまでお送りください。詳しい案内をお送りします。

'94年春休み東西チャンプ 開催決定のお知らせ

今回発売されたこのソフトと、この後発売予定のスーパーファイヤープロレスリング3ファイナルバウトを使って、来年の春休みに東京と大阪で東西チャンプ決定戦を行なうぞ！ 詳しい大会の内容や期日、場所についてはこれから発売されるゲーム専門誌、ヒューマンくらぶなどに載る予定なのでそちらを見てね。また、ヒューマンテレホン通信やゲームの問い合わせの電話でも質問など受け付けているので気軽に掛けてきてね。優勝者や参加者にはすごい賞品を予定しているのでみんなで参加しよう。

F1専門誌「F1速報」誌上にて、ヒューマングランプリ2による各コースタイムアタック大会開催予定。詳細は'94年3月発売開幕直前号をご覧ください。

使用上の注意

- ・ご使用後はA Cアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ・テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ・長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- ・精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- ・端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- ・シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ・スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

◆ヒューマンテレホン通信（毎月1/15日に内容が変わります。）

東京 0422(70)7796 / 大阪 06(886)3465

◆ゲームに関するお問い合わせ（月～金曜の午後2時～6時）

0422(70)7798



本社:〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
大阪支店:〒532 大阪府大阪市淀川区西中島4-13-24
花原第3ビル8階

Licensed by FOCA to Fuji Television

©HUMAN 1993

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。